•La Revista de Juegos de Ordenador nº1 en el Mundo•

EDICION ESPAÑOLA

Participa en nuestro concurso y consigue uno de los quince juegos Discworld Noir que regalamos

COMPUTER GAMING WORLD

Nº45 • Agosto • 1999
650 ptas. / 3,91 euros

Reviews

- Crónicas de la Luna Negra
- Dungeon Keeper 2
- Total Annihilation: Kingdoms
- Rent a Hero
- ProPilot 99
- Kingpin

Reportaje

Rally Championship: vértigo sobre ruedas

8 424094 401017 00045
CEUTA, MELILLA Y CANARIAS: 675 ptas. / 4,06 euros

Battlezone II

Victoria en el segundo asalto

onquista el universo
uy pronto en tu pc...
SPACE CLASH
The last frontier
dinamic
MULTIMEDIA
Hasta donde llegue tu imaginació

COMPUTER GAMING WORLD

Editor:
Vicente Robles
Director:
Jose Emilio Barbero
Redactores y colaboradores:
Alfonso Catena, Jose Villalba Medina, Mariano Tortosa, Jose Luis Coto, LH Servicios Informáticos, Mariano Gómez
Secretaria de Redacción: Margarita Manchado
Diseño: Fernando de Miguel
Jefa de producción: Guadalupe Gisbert
Redacción: C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 55 42 Fax: 91 327 26 80

Publicidad

Presidente: Julio Grande y Andrés
Director General: Fernando de la Peña
Jefe Publicidad Madrid: Tomás Jiménez
Coordinador: José Manuel Hernández
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 55 42 Fax: 91 327 27 92
Jefe Publicidad Barcelona: Vicky Álvarez
Teléfono: 93 217 79 17 Fax: 93 218 86 12

Edita

Presidente fundador:
Gustavo González Lewis
Presidente:
Julio Grande
Consejero-Delegado y Director General:
Carlos González Galán
Directora de Administración:
Paloma Alvárez Ortega
Director de Producción:
Pedro de Lucas
Director de Distribución:
Alfonso Estalrrich Rodríguez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia

Venta de números atrasados y suscripciones
Editorial América Ibérica S.A.
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 13 45. Fax 91 327 24 02

Filmación e integración: FOTPREIM
Impresión: AVENIDA GRAFICA

Distribución

España: Dispaña, S.L. S en C.
Avda. General Perón , 27. 28020 Madrid
Teléfono.: 91 417 95 30

Depósito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323

Computer Gaming World no es una publicación de IDG

La edición española de COMPUTER GAMING WORLD se publica por licencia de Ziff-Davis Publishing Company. Nueva York, Nueva York. Los artículos que aparecen en COMPUTER GAMING WORLD que fueron publicados originalmente en la edición estadounidense de COMPUTER GAMING WORLD son propiedad intelectual de Ziff-Davis Publishing Company. Copyright ©1995 Ziff-Davis Publishing Company. Reservados todos los derechos. Computer Gaming World es una marca de Ziff-Davis Publishing Company.

"Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización."

Computer Gaming World no comparte necesariamente las opiniones personales de los autores publicadas en la revista.

editorial

Erbe: ¿luz al final del túnel?

Tras la compra del grupo Anaya por parte de Havas, se contaron por miles los rumores que circularon acerca del porvenir de una de las empresas pioneras en el campo de la distribución de videojuegos, Erbe Software, que como es bien sabido fue a su vez adquirida hace ya algunos años por la propia Anaya.

La mayoría de esos rumores, de nada sirve negarlo ahora, apuntaban a la posible desaparición de la distribuidora española, circunstancia que finalmente podemos ya desmentir desde estas líneas según las informaciones que nos han transmitido los representantes en España de Havas Interactive.

Erbe Software va a seguir existiendo como sello, y bajo él se distribuirán los productos de parte de las compañías que antes de todo este proceso de compra, comercializaban sus juegos en nuestro país de la mano de este distribuidora.

A nadie se le escapa sin embargo, que ciertamente los días de gloria de Erbe, cuando la distribución de los juegos para ordenador y consola daba los primeros pasos en España, y esta empresa llegaba a absorber la mayor parte de las compañías internacionales hasta prácticamente monopolizar el sector, están muy lejos, y lo peor es que probablemente nunca volverán.

Hacer balance ahora de los multiples avatares por los que Erbe pasó vale de poco, si bien hechos tan notorios como el incendio –nunca suficientemente aclarado– de su almacén hace ya bastantes años, o la marcha de algunos de sus directivos más notorios –algunos de ellos miembros fundadores de la compañía– como Paco Pastor (sí, el de Fórmula V), María Jesús López (ahora al frente de la división de juegos de Sony en España) o el tristemente desaparecido Andrew Bagney, tuvieron evidentemente su peso específico en la marcha de más a menos de la compañía, que sufrió tal vez su golpe mas duro cuando recientemente una de sus compañías emblemáticas y más leales, LucasArts, cambió de distribuidor en España.

Lejos eso sí de hacer leña del árbol caído –si se quiere interpretar así la actual situación de Erbe Software– lo justo sería reconocerle a esta empresa el decisivo impulso que transmitió a la difusión de los juegos para ordenador y consola en nuestro país, acometiendo acciones tan arriesgadas y polémicas como la drástica bajada de precios que emprendieron hace ya bastantes años, y que aunque no terminara de cuajar ni haya tenido continuidad en el tiempo, sigue siendo una de las peticiones más solicitadas por los compradores de juegos para revitalizar el sector.

Mucho se puede aprender de la larga trayectoria de Erbe Software, e independientemente del futuro que le aguarde, su nombre quedará escrito para siempre con letras de oro en la pequeña historia del software lúdico en nuestro país.

Jose Emilio Barbero

Página Web: www.zdnet-es.com
Correo electrónico: cgw@zdnet-es.com

sumario

NÚMERO 45 • AGOSTO • 1999

En portada:

Como los viejos rockeros, los clásicos del mundo de los juegos no sólo no mueren, sino que incluso algunos de ellos cual Ave Fenix renacen de sus propias cenizas, y reaparecen engalanados con los ropajes que hoy en día les facilitan las nuevas tecnologías 3D. Uno de los más populares, Battlezone, y más concretamente su secuela, es este mes el protagonista central de nuestra portada.

Crónicas de la Luna negra

Dungeon Keeper 2

Kingpin

REPORTAJES

Battlezone II 28

La innovación de un clásico. Mezcla de arcade, wargame y simulación, este futurista título es la bomba más inminente que caerá sobre el panorama actual sobre juegos para PC. Esta vez Activision pretende superar con una segunda parte a uno de los productos más conocidos entre los usuarios de PC.

Rally Championship 36

Senderos de gloria. Este producto, que se presenta a las puertas del nuevo milenio como la más novedosa interpretación del mundo de los rallyes para PC, ha cosechado auténtico furor entre el público desde que se anunció su aparición. Existen rumores sobre calidades y ofrecimientos. Rumores que dejan por tierra al aplaudido Colin McRae.

AVENTURA/ROL

Rent a Hero 44

Aventuras y desventuras de Rodrigo. Entre su imparable producción de títulos para este verano, THQ nos ofrece esta aventura gráfica, creada en el más puro estilo del género. Muy convencional y sin haber superado las expectativas creadas hace tiempo a su alrededor, las acciones de Rodrigo, un héroe de alquiler que ve cómo su negocio decae día a día, serán el centro de atención en todo momento. Su buen hilo argumental salva algo del desastre, pero no desesperes porque en el artículo que desarrollamos más adelante desvelaremos también las cualidades de este título.

Blaze & Blade 46

¿Rol del bueno?. La salvaguarda del mundo de una destrucción total segura, ha sido siempre uno de los temas más trillados como argumento de historias para todo tipo de gustos. Esta vez, con claras influencias provinientes del universo manga japonés, el rol y la aventura intentan mezclarse en un producto que nos ofrece enfrentamientos contra duendes y cucarachas de desproporcionada magnitud, entre otras agradables o desagradables sorpresas.

ESTRATEGIA

Crónicas de la Luna Negra 48

A golpe de mandoble. La Tierra Media es un estado de cosas en donde todo tiene cabida. Es el lugar plagado de orcos, dragones y tumularios, por donde "desfacen entuertos" caballeros valerosos. Así las cosas, el deber que se nos encomendará como Wishmerhill será el de conquistar el mundo. Para ello dispondremos de un interfaz sencillo y grandes dosis de realismo importadas entre batallas multitudinarias que causarán asombro. Y es que no en vano éste es uno de los juegos con más peso de entre los que se lanzarán hasta nosotros en los próximos días. Es el cómic hecho realidad...

Dungeon Keeper 2 52

Mazmorras llenas de "vida". Esta vez seremos los malos de la película y tendremos que combatir las fuerzas del bien a toda costa. Y es que la segunda entrega del aclamado Dungeon Keeper, sigue las mismas pautas que su predecesora en cuanto a filosofía de juego. No obstante lo anterior, la meta en esta secuela será hacernos con la posesión de las gemas Pórtico, ayudados por nuestro ejército maligno, al cual tendremos que atender de forma puntual y solícita.

Total Annihilation: Kingdoms 56

Despacito y con mala letra. Los problemas de herencias nunca tienen buena solución, por lo que esta vez, la repartición de un reino entre cuatro hermanos no iba a ser la excepción que confirmase la regla. Así, tendremos cuatro facciones enfrentadas en una lucha sin cuartel por el control absoluto de un reino que ha pasado del aspecto futurista preconizado en la primera entrega, a esta visión medieval de un mundo con dragones y castillos.

COMPUTER GAMING WORLD

LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO / EDICION ESPAÑOLA

Imperialism II 58

La forja de un imperio. Se trata de una nueva interpretación de cualquier Sim City pero con tinte militar. Es un juego en donde las palabras de mayor significado serán explotación de recursos, reclutamiento y expansión de dominios. El problema surgirá cuando nos encontremos con que todos aquellos que nos rodean querrán hacer lo mismo respecto de sus intereses. Todo ello aderezado con una gran riqueza visual que nos traslada en el tiempo a localizaciones más humanas y menos tecnológicas.

ACCION

Kingpin 60

La venganza del hampón. De nada nos serviría trasladarnos a los suburbios más rastreros de una gran ciudad, si no fuésemos uno de los gangsters más temidos de aquellos lugares. En pocos minutos seguro estábamos bajo tierra. No obstante esta posibilidad, tenemos otras alternativas, tales como la de terminar con todo bicho viviente que se interponga entre nosotros y nuestro camino. ¿Quién somos nosotros? Pues un tipo a quien acaban de pegarle una buena paliza. ¿Hasta dónde conduce nuestro camino? Pues hasta el mismo lugar en donde se encuentren nuestros agresores, a quienes tendremos que devolver el "favor".

BreakNeck 66

Quiero y no puedo. A pesar de tener un aspecto visual soberbio y unos efectos especiales y de sonido de película, no deja de sorprender que un título tan prometedor como el que tenemos entre manos, cometa el error, en la persona de sus creadores, de intentar identificar calidades gráficas, visuales o sonoras, con calidad de juego. Y es que a veces nos dejamos eclipsar por el tentador aliento de lo atractivo sin darnos cuenta que lo que importa en realidad es que un juego nos proporcione diversión.

Savage Arena 68

Una de cal. Cuando una productora de videojuegos lanza al mercado algún producto con grandes cualidades y más grandes calidades aún, siempre tendemos a comparar su próximo lanzamiento con aquel que le precedió. De todo ello resulta que los creadores de Expendable, un juego excelente, han ideado el título que nos ocupa como una especie de sucedáneo que intenta mezclar algo así como fútbol, balonmano y mucho gore en un mismo paquete. ¿El resultado? Pues..., es fácil de imaginar, pero si no creéis eso posible más adelante lo explicamos.

DEPORTES

PGA Championship Golf 72

Birdie, que te quiero birdie. Con un alto grado de detalle y recreando, a diferencia de la moda que venimos padeciendo desde hace meses en lo que a juegos de golf se refiere, recreando, decíamos, al jugador en su totalidad, para dotarlo de mayor realismo a la hora de efectuar sus movimientos, esta nueva apuesta de Sierra nos regala con un editor de niveles que hará de nuestra pasión por el deporte verde, una obsesión en cuanto nos sentemos frente a nuestro PC.

SIMULACION

Pro Pilot 99 74

Lo más cercano a una escuela de vuelo. Muchas mejoras y gran cantidad de aplicaciones respecto de su predecesor, son sólo algunas pequeñas puntas del iceberg que es competencia directa de uno de los grandes en cuanto a simulación de vuelo como es Flight Simulator. Y es que esta vez la simulación se ha llevado hasta límites insospechados, ofreciendo un comportamiento real del aparato como si estuviera de veras en el aire.

secciones

6 Léeme.bat

Es el primer acercamiento a las noticias de última hora en el panorama de actualidad en lo que a juegos para PC se refiere. Pocos de estos rumores estarán confirmados, no obstante, la aparición de los mismos puede depararnos gratas sorpresas en los meses venideros.

8 Interfaz

No siempre pueden ser respondidas todas las consultas que recibimos en nuestra redacción, pero al menos las más comunes y las más interesantes estarán reflejadas aquí. Anímate a preguntarnos por escrito todo aquello que te intriga. Intentaremos responder al mayor número de dudas posible.

10 Hardware

En esta sección analizaremos la última entrega de Guillemot: Maxi Sound Fortissimo. Una nueva forma de entender el sonido para generaciones venideras que no se conforman con tradicionalismos arcaicos. Por otra parte, Logitech ataca nuestros sueños en PC presentando el primer ratón creado para ser usado con videojuegos.

13 Zona Alfa

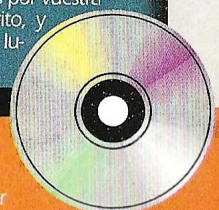
Este mes estamos repletos de novedades y secretos anunciados a voces, que invitan a mirar ya hacia las próximas Navidades como la fuente más importante del año en cuanto a lanzamientos se refiere. Para ir abriendo boca, os adelantamos algunas de las características y nombres propios de los títulos que se están gestando en la actualidad.

19 Zona Beta

Doce títulos que verán la luz en fechas muy próximas, componen el mosaico más apetecible de entre los gestados durante el verano que estamos disfrutando. Entre ellos tendremos oportunidad de satisfacer casi todos los gustos, pero habrá que esperar un poco para poder saborear estas delicias a punto de salir del horno...

82 Top CGW

Se trata de la última lista confeccionada gracias a los datos que nos habéis enviado día a día. Vuestros esfuerzos siempre obtendrán una recompensa, y puede que esta vez seas tú mismo o tú misma quienes recibáis la agradable noticia de haber sido premiados por vuestra fidelidad. ¡Vota tu juego favorito, y no permitas que otro ocupe el lugar que le corresponde!

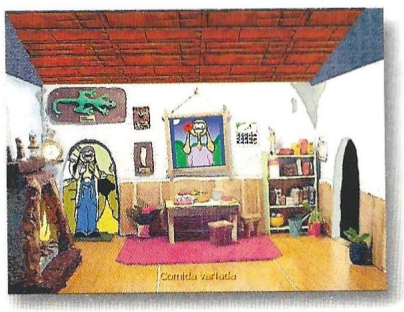


SAFECRACKER es uno de los juegos más atractivos que han sido lanzados al mercado. Por todo ello, CGW ha querido regalar a sus lectores la oportunidad de disfrutar esta interesante producción repleta de puzzles. A partir de la página 80 encontrarás las instrucciones de instalación y uso, tanto del juego, como de las demos y los top secret interactivos.

La estrategia según Dinamic

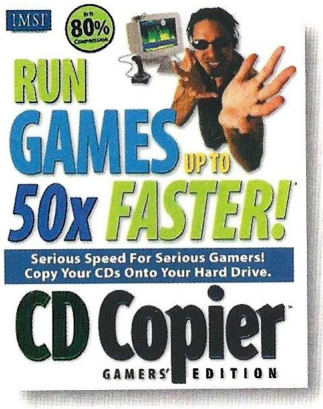
La compañía española Dinamic y el joven grupo programador Enigma, están llevando a cabo lo que puede ser uno de los mayores éxitos de la compañía en un género que hasta el momento no había tratado demasiado. El juego es Space Clash: The Last Frontier, y su pretensión, situar a la estrategia de nuestro país en lo más alto. En el juego podremos elegir entre cuatro imperios galácticos, cada uno con sus propias cualidades. Entre los datos más destacables, podremos encontrar dos tipos de combates, los terrestres, siguiendo un interfaz parecido al de otros juegos de estas características y los espaciales, en los que lucharemos por la galaxia con nuestras flotas. En el juego tendremos que medir cualquier situación por simple que parezca, y no siempre habremos de luchar con los otros imperios; podremos aliarnos para conquistar juntos el universo, estar en paz y armonía con todos o firmar la paz si nos encontramos en guerra. En cualquier caso, el juego va por muy buen camino.

Juegos a la carta



Intelect Software acaba de lanzar al mercado un nuevo software con el que programar juegos ya no será tan complicado. Se trata de EDOOPACK, dos libros y un CD-ROM con los que de una manera sencilla y paso a paso se pueden llegar a programar juegos para PC. El software incluye un juego completo llamado "La cita de Mookie", una aventura gráfica con voces y textos en castellano en la que tendremos que ayudar al ratón protagonista a salir de la ratonera, ya que es el día de San Valentín y ha quedado con su novia Cindy; un malvado gato le impide salir y deberá encontrar otra salida. Su precio es de 4.800 pesetas más gastos de envío y solo se puede adquirir por contrarreembolso (info@edoopack.com ó 902 120 445)

Incrementa la velocidad de carga en todos tus juegos



IMSI está comercializando en nuestro país un nuevo software con el que las cargas de los juegos serán mucho más rápidas de lo que son habitualmente. Se trata de CD Copier, y siguiendo paso a paso lo que nos indica en la instalación, conseguiremos unas cargas más rápidas de lo habitual. Lo que en realidad hará es crearnos una copia virtual del juego que queramos en nuestro disco duro y la comprimirá, de este modo no tendremos que utilizar el CD-ROM del juego que hayamos elegido ni para las pistas de audio ni para nada, todo se cargará desde la unidad que designemos para la "instalación". Otra de las cualidades que tiene es la de poder ejecutar de manera simultánea juegos y aplicaciones multimedia.

Los distribuidores en nuestro país para este producto son Ares Informática, GTI y Atlantic Devices. Si queréis más información sobre el producto aquí tenéis los teléfonos de contacto: Ares Informática (93-477 02 50), GTI (91-660 08 30), Atlantic Devices (93-804 07 02).

Dispuestos a surcar los cielos

Dinamic está a punto de distribuir Mig Alley, un nuevo simulador de vuelo de Empire en el que combatiremos a los mandos de nuestro avión con las escuadras de Mig's rusas contra los coreanos. El engine del juego parece ser que va tener muchos puntos positivos, y a la hora de combatir podremos ver hasta 100 aviones en pleno combate. Los programadores del juego son los mismos que dieran vida a Flying Corps Gold, un juego que resultó bastante bueno y entretenido. Nos encontraremos con infinidad de aviones distintos, los que sin duda alguna harán las delicias de los seguidores a los simuladores.

FreeSpace 2: listo para el despegue

La segunda parte del título de Interplay está prácticamente a punto. FreeSpace 2 nos pondrá a los mandos de una devastadora nave espacial con la que tendremos que destruir a cientos de enemigos peligrosos. El juego promete un aspecto gráfico pocas veces visto en un juego de este estilo, con unas naves imperiales tan grandes como se puedan imaginar. Los espectaculares efectos de luz que se han empleado en las explosiones y disparos, contribuyen a crear un entorno gráfico sin precedentes. FreeSpace 2 nos dará además la posibilidad de jugar vía Internet o en red.

Rampa de lanzamiento

Juego Compañía	Fecha de lanzamiento
Atlantis II Cryo Interactive	11/99
Azteca Cryo Interactive	10/99
Desert Fighters Sierra	11/99
Faraón Sierra	11/99
Mission Impossible Infogrames	10/99
South Park Rally Acclaim	11/99
Starlancer Microsoft	12/99
Star Trek: New Worlds Interplay	11/99
SuperCross 2000 Acclaim	11/99
Wild Waters Racing Interplay	11/99

Teletipo

3dfx acaba de anunciar un número de teléfono para el servicio técnico de las tarjetas aceleradoras Voodoo3 2000 y Voodoo3 3000 por si alguien tuviese algún problema o duda. El teléfono al que podéis llamar es el 93 474 05 80.

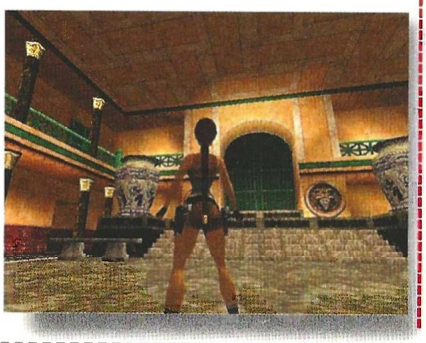
Friendware distribuirá la línea Replay de GT Interactive en España. Los primeros títulos que se beneficiarán de esta línea que se caracteriza por su asequible precio son Unreal, Duke Nukem 3D, Power Slide, Ball of Steel, Snowmobile Racing y Lode Runner 2.

La IV edición de CIBERART se celebrará el próximo mes de noviembre en Valencia. Si tenéis pensado inscribiros o simplemente conseguir información podéis visitar su web www.cyberdrac.com/ciberart99.

Entre los días 29 y 31 de octubre de este año se celebrará la V Edición del Salón Manga en Barcelona. Siguiendo la tradición de todos los años se presentarán elementos relacionados con el manga y el anime japonés. Si queréis más información podéis llamar al teléfono 93 301 23 69.

Vuelve a casa por Navidad

La cuarta entrega de las aventuras de Lara Croft ya tiene nombre. Eidos la ha bautizado como Tomb Raider: The Last Revelation, y su desarrollo, que transcurrirá en Egipto, volverá en cierto modo al estilo del primer juego de la saga, según ha revelado la compañía inglesa. Además de depurar el engine del juego y de sustituir el interfaz por otro mucho más cómodo, Eidos ha asegurado que en esta entrega Lara poseerá nuevos movimientos y un aspecto menos poligonal



EL GUARDIAN
DE LAS TINIEBLAS

Enka, el medium
El es el elegido

Acción y aventura 3D en tiempo real

Tendrás que solventar las más oscuras investigaciones en lugares embrujados

28 hechizos propios de un medium

cryo INTERACTIVE
www.cryo-interactive.com

Friendware
www.friendware-europe.com

Distribuye:
Friendware
Francisco Remiro, 2, edificio A
28028 Madrid
Tel. 91 724 28 80
Fax 91 725 90 81

Interfaz correo

Quería preguntar unas cosillas: ¿Directx 6.1 es compatible con 3Dfx Voodoo Banshee for Windows 95/98?, ¿3Dfx Voodoo Banshee for Windows 95/98 soporta OPENGL? Si las respuestas a estas preguntas son afirmativas ¿porqué tengo tantos problemas con algunos juegos?

***Esteban Soto,** Correo Electrónico*

A tus dos primeras preguntas, la respuesta es SI. A la tercera es esta: el chip Banshee es algo inestable y da muchos problemas. De todas formas debes actualizar de vez en cuando los drivers. Ve a la página 3Dfx en Internet y consigue los drivers nuevos. Prueba después a ver si no tienes tantos problemas para que tus juegos funcionen.

Hola amigos de CGW. He estado un tanto desconectada del mundo de los juegos por motivos laborales y necesito saber dos cosas. En primer lugar qué ocurre con la llegada a España de la segunda parte de Dungeon Keeper. En segundo lugar, qué debe hacer en The Curse of Monkey Island en Puerto Pollo, para retar a un duelo de insultos a un personaje que parece ser el tercero para mi tripulación.

***Marta Campos,** Madrid*

En cuanto a tu primera pregunta, encontrarás la respuesta en éste mismo número de Computer Gaming World, y verás que son buenas noticias. En cuanto a la duda de juego que planteas, para insultar a Van Helgen, tendrás que ir al teatro, localizar el abrigo del pirata y mirar dentro del bolsillo hasta hacerte con un guante. Luego deberás ir donde se encuentra Van Helgen y atizarle con el guante para retarle.

Estimados amigos de CGW. Necesito ayuda en Indiana Jones and the Fate of Atlantis. Me encuentro en Creta, he abierto la puerta secreta con las dos piedras, roto la cabeza a una estatua, bajado por un ascensor y trepado por las cadenas que se encuentran junto a la cascada, pero ahora está Sofía en una habitación con el cadáver de un explorador. No sé cómo sacarla de ahí.

***Ismael Saiz,** Orduña (Bizkaia)*

Cerca de la habitación del Minotauro hay una cámara con una reja que tiene el sistema de apertura semejante al de la entrada. Pon las cabezas de los dioses griegos sobre el mármol para abrirla. Encontrarás un ascensor con el contrapeso bloqueado por unas piedras que debes quitar gracias al palo que llevas. Mete luego el palo por la boca de la gran cara y el ascensor te llevará cerca de un cofre con Orichalcum. Yendo por la caverna en donde están los restos del explorador verás una puerta con una reja y detrás una polea. Encima hay un agujero: tienes que convencer a Sofía para que pase a través de él.

Estimados amigos necesito saber qué hacer en la capilla de Versalles, cómo subir la escalera de la sala de la guerra, abrir la puerta del final de la sala de música. No sé cómo salir del infierno vegetal de Realms of the Haunting porque he activado la máquina de los cerebros y tengo el poder de la ilusión pero no puedo salir de la sala. La combinación de la caja fuerte en Prisoner of Ice.

***Diego Doce,** Valencia*

En la capilla no tienes que hacer nada, sino en la sacristía, a la que accedes a través de una de las puertas que se encuentran en el altar mayor. Mira los cuadraditos y recoge una llave y un grabado. En el suelo, apenas visible también hallarás un cordón. En cuanto a la escalera, pon la cuerda hacia la mitad de la cortina sobre la que está apoyada la escalera y aquella se recorrerá. Toma la escalera, apóyala sobre los andamios y sube por ella. La puerta de los órganos se abre con la llave que recogiste justo al dormitorio del Rey dentro de una urna sobre la chimenea.

En cuanto a Realms of the Haunting, una vez hayas metido el último cerebro y pongas a funcionar la máquina, corre hacia la puerta central y escapa antes que un engendro termine contigo. Entra y te sorprenderás. Habla con la presencia que se encuentra en la luz roja. La combinación de la caja fuerte en Prisoner of Ice está en dos trozos de papel: uno lo encontrarás dentro de un cajón en la base Edwards, y el trozo que lo complementa entre las páginas de un libro en la estantería donde ves la película y hablas con McLaglen.

Queridos amigos: soy un asiduo lector al que le gustaría saber si al igual que con Wing Commander, harán películas de Resident Evil y Tomb Raider.

***Fco. Javier Medrano,** Correo Electrónico*

Efectivamente, George A. Romero será el director de Resident Evil. En su currículum figuran películas de la talla de "La Noche de los Muertos Vivientes". En cuanto a Tomb Raider, la Paramount tiene los derechos pero parece que hay problemas con la encarnación de Lara. Seguro que no será por falta de candidatas...

Estimados amigos de Computer Gaming World. Necesito los trucos de Half-Life y saber cómo rescatar a George de la pirámide en Broken Sword 2. Gracias.

***Adrián García,** AralarMóstoles (Madrid)*
***Víctor Felipe ,** Zaragoza, Correo Electrónico*

Instalado el juego, antes de arrancarlo, ve a "INICIO", "EJECUTAR", y en "EXAMINAR" localiza la carpeta de Half-Life. Selecciona "hl.exe" y pulsa "ACEP-

TAR". Cuando vuelvas a estar en la ventana "EJECUTAR", teclea al final de la línea que ha aparecido "-console" con un espacio delante y sin comillas. Cuando estés en el juego, después del accidente, accederás al modo consola pulsando Shift –derecha–, y ª º\ simultáneamente. Escribe "sv_cheats 1" y luego los códigos "/GOD" para acceder al modo dios; "/NOCLIP" para levitar a una altura constante y atravesar paredes.

Para rescatar a George de la pirámide, Nico habla con Titipoco y los guardas, usa la daga en la tubería del generador, del cual coge el cilindro suelto que usa en la tubería y en el tapón del motor. Entrega la cuerda a Titipoco para que trepe por el andamio, conecta los extremos con el motor, aprieta el botón y acciona dos veces la palanca. Sube por el ascensor, recoge la cartuchera, vuelve a bajar, coge la antorcha y la usa en Titipoco. Luego la deja caer en el charco de carburante y suelta la cartuchera. En la confusión Nico sube por el ascensor, habla con el general y suelta a George.

Hola amigos de CGW. Estoy desesperado con el juego Expediente X porque existe un ordenador en el cual debo poner una contraseña pero no consigo averiguarla.

Hugo Sánchez, *Vila Real (Castellón)*

Tendrás que mirar en el tablón de anuncios de tu despacho y entre los papeles encontrarás la palabra SHILOH. En el ordenador debes introducir tu nombre: CRAIG WILLMORE y después como contraseña la palabra "SHILOH"

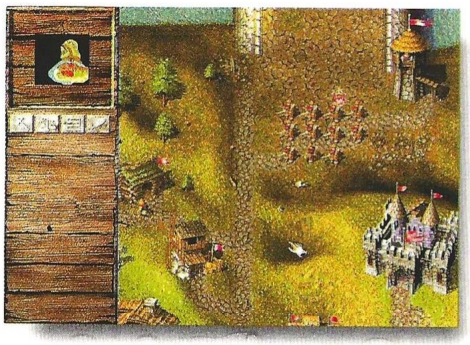
Estimados amigos de Computer Gaming World. Necesito saber cómo hacer que Cancerbero me deje pasar. Estoy jugando Zork Grand Inquisitor y no encuentro solución alguna al problema.

Pedro Díaz, *Salamanca*

Tienes que ir hacia Caronte y usar sobre él el hechizo SNAVIG que hace atractivo para quien lo recibe al que lo lanza. Cuando regresemos hacia el Can Cerbero, nos confundirá con Caronte y nos dejará entrar.

Estimados amigos, me gustaría comprar un juego de estrategia llamado Knights and Merchants, pero no lo encuentro en ningún sitio, ni sé si está en español. ¿Podríais decirme que debo hacer para adquirirlo?

Víctor García, Fernando, *ambos por Correo Electrónico*



Este juego debería ser distribuido a través de los kioscos de prensa y tiendas especializadas al interesante precio de 1.995 ptas. Es muy probable que si no lo encuentras cerca de donde vives lo puedas adquirir a través de alguna de las diversas tiendas que se dedican a vender por correo.

Amigos de Computer Gaming World. Soy una asidua de los juegos de ordenador y me gustaría saber qué ocurre con los juegos que tienen un tiempo porque hay algunos que me gustaría comprar pero no puedo porque no los encuentro. ¿Podéis ayudarme?

Ana Sanchís, *Xirivella (Valencia)*

Casi todo lo relacionado con el mundo de la informática disfruta de un período de vida muy corto. Tanto el software como el hardware quedan obsoletos en poco tiempo y lo mismo ocurre con los juegos, que en la mayoría de las ocasiones incluso pasan de "moda" mucho antes. Las distribuidoras, en cuanto el boom inicial de un juego ha pasado, lo almacenan unos pocos meses para, más tarde, descatalogarlo de entre sus productos y liquidar las existencias. A partir de ese momento la única esperanza, cosa que ocurre a veces, es que transcurrido un período de tiempo a veces bastante dilatado, las compañías productoras del juego en cuestión, lancen una especie de edición especial que lo incluya. Por ejemplo, Sierra lo hace de vez en cuando. También se puede dar la circunstancia de que sea re-editado en una línea de precio económico.

Necesito ayuda en el juego Grim Fandango. Tengo muchos problemas con él y me gustaría saber antes de nada si ha sido publicado en alguno de los top secret interactivos. También tengo una duda sobre la compra de juegos de aventuras o acción. ¿Cuál es el mejor?

Penélope Castro, *León*

Respecto de tu primera consulta, la solución al juego Grim Fandango, fue publicada como Top Secret Interactivo en el número 37, correspondiente al mes de diciembre. Respecto de la compra de juegos de aventuras o acción, una posibilidad es que compres un producto que tenga aspectos de los dos géneros, dado que no nos dices si te gusta más una faceta que la otra para tu juego ideal. ¿La solución? Pues por ejemplo Silver o Enemy Zero son dos conceptos totalmente distintos de juego que incorporan mucha acción dentro de una aventura gráfica. ARA NGC tiene menos acción y más dosis de aventura; Liath es una aventura deliciosa... Entre las más recientes, Discworld Noir es una excelente aventura, Outcast es insuperable con un poco de todo... No obstante, te aconsejamos que te guíes por las puntuaciones y los exámenes exhaustivos que realizamos cada mes en nuestra revista, yendo a leer los artículos correspondientes en cada sección. Allí encontrarás mejor información para esta duda que tienes.

Podéis enviar vuestras cartas a la siguientes direcciones:

Computer Gaming World, Interfaz. América Ibérica. C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

E-mail: cgw@zdnet-es.com

Hard-ware

Maxi Sound Fortissimo

Muchas son ya las tarjetas de sonido que hay a disposición del usuario. Pues ahora, Guillemot presenta su nueva Maxi Sound Fortissimo, una tarjeta joven pero prometedora.

Calificación

Maxi Sound Fortissimo

Precio: 9.000 Aprox.
Fabricante: Guillemot
Pros: La calidad del procesador de audio YAMAHA es sorprendente. Tiene muchas cualidades, sobre todo para los juegos. El software con el que se vende es muy completo.
Contras: En principio no tiene controladores para MS-DOS: es el único fallo a priori, aunque tal vez no muy importante

El placer del sonido

Después de haber tenido un gran éxito con las anteriores Maxi Sound 64 y Maxi Studio ISIS, Guillemot ofrece a todos los usuarios una nueva tarjeta de sonido PCI con calidad YAMAHA. Esta tarjeta que estará en nuestro país a primeros de septiembre, cuenta con 4 canales con dos salidas independientes estéreo para 4 altavoces. Además, es la primera tarjeta del mercado con aceleración vía Hardware, es decir, no se sirve de la CPU como las demás, trabaja por sí sola. El formato óptico de su entrada/salida SPDIF permite la conexión directa a través de fibra óptica a Minidisc. La calidad de sonido es verdaderamente increíble para los juegos, sobre todo gracias al procesador de Audio de YAMAHA YMF744B. Por supuesto, soporta la aceleración hardware de DirecSound 3D de Microsoft, EAX y Sensaura Interactive Positioning en 2 o 4 altavoces y A3D 1.0 & en 2 altavoces, y por supuesto es totalmente compatible con Sound Blaster Pro.

En cuanto a las conexiones, cuenta con una entrada de Micro, Línea estéreo, Puerto digital de Joystick/MIDI MPU401 UART y conector interno de CD-Audio. La instalación de la tarjeta de Guillemot será sumamente sencilla y proporcionará al usuario las máximas prestaciones, como poder utilizar Plug & Play.

WingMan Gaming Mouse

Logitech, una de las pioneras en periféricos para el ordenador, nos ofrece el primer ratón especificamente creado para ser usado con los juegos de ordenador.

Calificación

WingMan Gaming Mouse

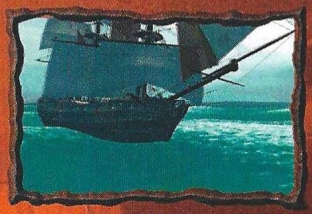
Precio: 7.900
Fabricante: Logitech
Pros: A partir de ahora, muchos juegos serán más fáciles de jugar gracias a este novedoso periférico.
Contras: No sabemos hasta que punto será rentable, sobre todo por el precio que tiene, hecho que en definitiva resulta su característica más negativa.

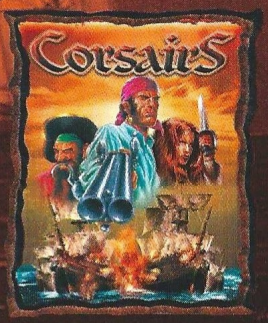
Apto para jugadores

WingMan Gaming Mouse. Así es como se llama este singular periférico creado por Logitech para disfrute de los jugadores que suelen utilizar ratón. Este, en concreto, cuenta con tres botones y ha sido diseñado para jugar. La conexión de la que dispone es USB, con la que se consigue una transmisión de información de más de 120 respuestas por segundo, cinco veces más que un ratón convencional. Aunque por supuesto y haciendo uso del software de Logitech MouseWare, lo podremos conectar a través de un adaptador PS/2, llegando a la increíble cifra de 200 respuestas por segundo, una cifra que está 5 veces por encima de lo que ofrece un ratón normal.

Las personas que se decanten por este periférico tendrán la posibilidad de jugar a Quake por ejemplo, y comprobar como todo es mucho más sencillo, se disparará mucho más rápido que con un ratón convencional. La forma ergonómica que tiene también ayuda mucho, ya que posee una hendidura para el dedo pulgar, con lo que se acopla a la perfección; tanto si se es diestro como zurdo se adapta perfectamente a la mano. La bola que tiene en su interior es más pesada que la de los demás, proporcionando una mayor estabilidad en movimientos bruscos.

Conviértete en el pirata
más temido de todos los tiempos





Corsairs

MICROÏDS

© 1998 MICROÏDS.
Todos los derechos reservados.
http://www.microids.com

PC CD-ROM

INFOGRAMES
ESPAÑA

Asociación de Revistas de Información

PREMIOS DE REVISTAS ARI 99

La Asociación de Revistas de Información convoca los Premios de Revistas ARI 99 dirigidos a todas las publicaciones y profesionales que dentro del ámbito nacional desarrollan una labor creativa en el medio revistas.

PATROCINADOS POR

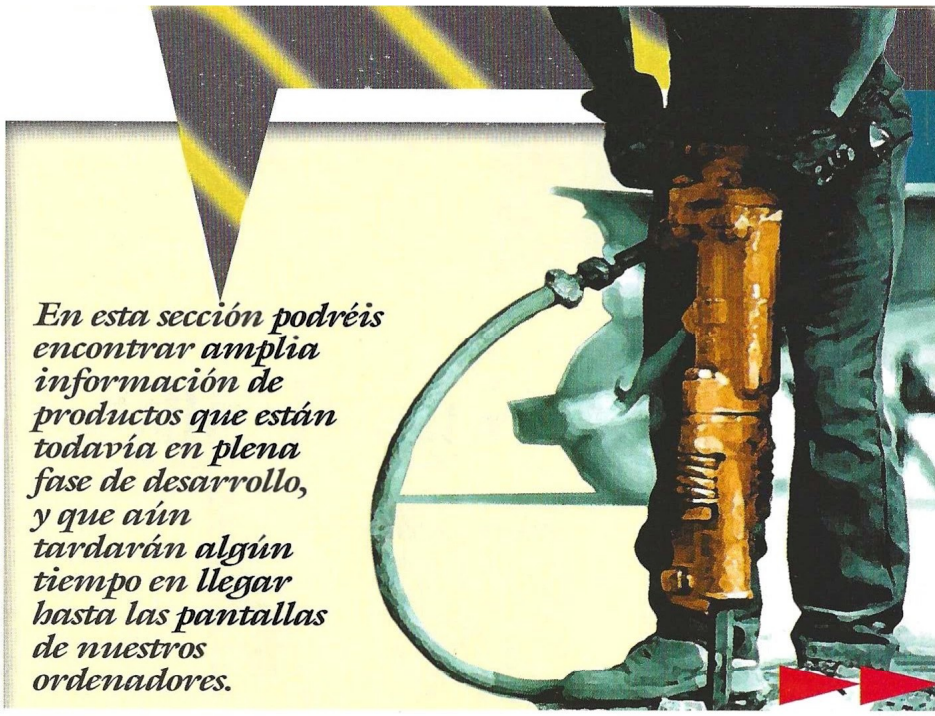
Telefónica

ALTAIR QUEBECOR · europa press · EBIX · SGEL · BOYACÁ · UPM · STORAENSO · PRINTER industria gráfica, s.a. · Logista · FOREST ALLIANCE · retedic · POLESTAR HISPANICA, S.A. · General Servei, s.a. · METSA-SERLA · MYLLYKOSKI

Solicitar las bases en: ARI, Claudio Coello 98. 28006 Madrid.
Tel.: 91 585 00 38 y 91 585 00 41. Fax: 91 585 00 39
Correo-e: ari@iberonline.es y bbertrand@iberonline.es

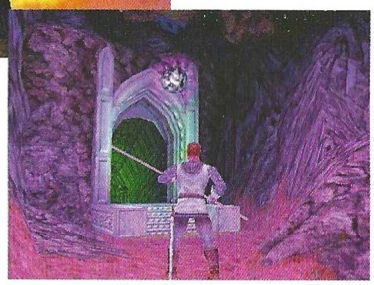
Asociación de Revistas de Información

Zona Alfa



En esta sección podréis encontrar amplia información de productos que están todavía en plena fase de desarrollo, y que aún tardarán algún tiempo en llegar hasta las pantallas de nuestros ordenadores.

Ultima Ascension

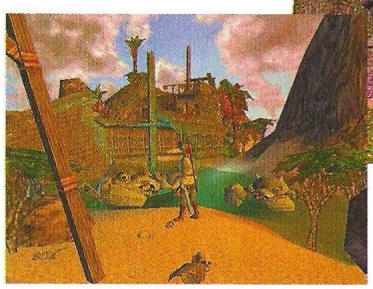


Después de muchos títulos con el apelativo Ultima, se está preparando el que puede resultar más asombroso de todos... incluso más que todos juntos.

El regreso de un mito

Yes que el último juego de esta prolífica saga salió hace ya más de cinco años, más o menos en 1994, eso sin contar la que apareció en 1997, Ultima Online, creado especialmente para Internet. A excepción de la primera entrega, que ni tan siquiera se llamaba Ultima, sino Akalabeth, el resto han aparecido para PC, junto para otros sistemas. Pero aparte de haber una gran cantidad de juegos, cada cierto tiempo se han ido encasillando en "capítulos" distintos. De este modo, podemos encontrarnos con cinco series distintas.

El primero de ellos, nacido ni más ni menos que en 1979, entro en el denominado "The Beginning" (El Principio), de ahí se saltó directamente a "The Age of Darkness Trilogy", que estaba compuesta como su propio nombre indica por tres juegos. A esta le siguió otra trilogía, esta vez con el sugerente nombre de "The Age of Enlightenment Trilogy". Dos años más tarde llegó "The Guardian Trilogy", que también era una trilogía como las anteriores, solo que esta vez sacaron a la venta un par de expansiones para dos de los títulos de esta trilogía. Y así llegamos a los días de hoy, en los que se está trabajando a fondo en lo que se prevé que será la mejor entrega, tanto en el apartado gráfico como en todos los demás.



Como muchos sabréis, esta saga mezcla dos géneros, la aventura y el rol, si bien en muchos casos puede parecer más rol que otra cosa. En Ultima Ascension nos moveremos por un hermoso mundo desarrollado totalmente en 3D, con una variedad de personajes como pocas veces se ha podido ver, aunque esta saga siempre se ha caracterizado precisamente por eso. Los elementos primordiales de nuestro personaje serán la honestidad, el valor, la justicia, el sacrificio y la humildad entre otros, pudiendo surgir infinidad de variaciones a lo largo de la aventura. Los seguidores de esta emblemática saga parecen estar de suerte.

Ultima Ascension

Editor: Origin
Fecha prevista de lanzamiento: Diciembre '99

Sega Rally 2

Hace ya un buen tiempo que tuvimos ocasión de jugar a Sega Rally, un vertiginoso arcade de la multinacional japonesa Sega. En breve podremos saborear las muchas cualidades que promete su secuela.

El regreso de un clásico

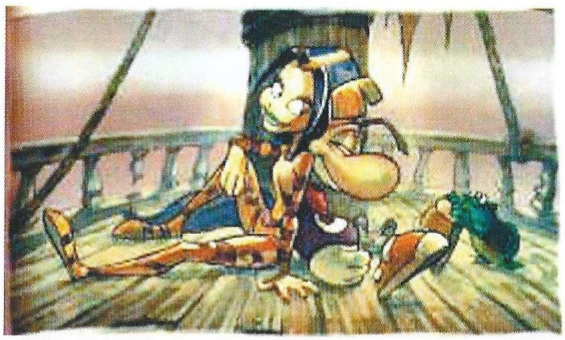
Uno de los mayores éxitos de los salones recreativos fue Sega Rally, más o menos en el 95. Un tiempo después, y tras disfrutarlo los usuarios de la extinta Sega Saturn, llego a todos los usuarios de PC. Muchas de las personas que adquirieron dicho título no quedaron demasiado satisfechas. El juego en sí no era malo, lo único que sucedió es lo que sucede casi siempre, hacer una conversión de una videoconsola a un PC o viceversa no suele dar muy buenos resultados. También hay que tener en cuenta el factor tiempo: a los usuarios de PC nos llegó con un claro retraso respecto al resto de sistemas. Pues ahora, unos años después, Sega pretende impresionarnos –algo verdaderamente difícil– y está preparando la segunda parte de tan singular título. La versión de Sega Rally 2 que están disfrutando en muchas partes del mundo con la recién estrenada DreamCast es prácticamente un calco de la recreativa original, y teniendo en cuenta que la actual máquina de Sega está diseñada para Windows CE, las posibilidades de ver una versión fidedigna en nuestras máquinas son verdaderamente altas.

Quien ya haya jugado, sabrá que el juego se aleja bastante de lo que es la simulación pura y dura. Sega Rally 2 sacrifica este aspecto en pos de una enorme jugabilidad y diversión para el usuario. Entre los aspectos más destacables, debemos mencionar que tendremos unos 40 circuitos a nuestra disposición, un número que no está nada mal. Los vehículos que controlaremos serán muy variados y se apoyarán en las licencias de los fabricantes. Podremos encontrar el Toyota Corolla WRC, el Subaru Impreza o el Ford Scort, todos en su versión rally. La tecnología que el juego utiliza tanto en su versión recreativa como en la doméstica es bastante alta, de este modo los usuarios que posean una tarjeta 3dfx podrán disfrutar de sus múltiples cualidades.

Otro de los aspectos que prometen es el modo de dos jugadores. Para aquellos que no tengan la posibilidad de jugar en red, se ha añadido una opción a pantalla partida, que no tiene la misma calidad pero es realmente divertida. En red podrán jugar hasta cuatro jugadores, lo que al igual que en la recreativa promete diversión a raudales. Entre otros aspectos, podremos utilizar un joystick Force Feedback, algo casi obligado en los últimos títulos. Si no se retrasa demasiado, pronto podremos comprobar hasta que límite son capaces de llegar.

Sega Rally 2

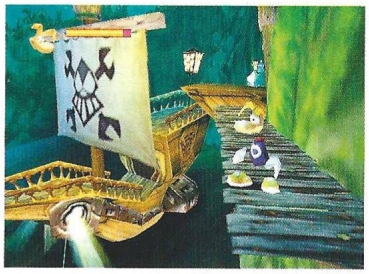
Editor: Sega
Fecha prevista de lanzamiento: Octubre '99

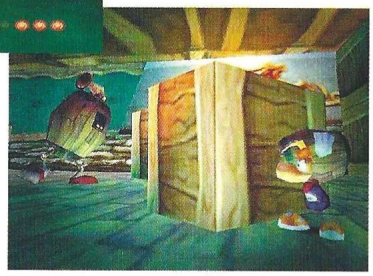


Rayman 2

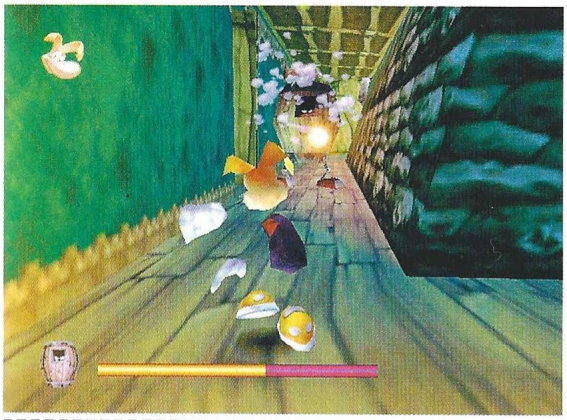
Un mundo de color

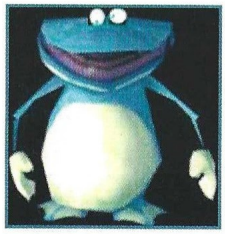
Muchos usuarios quedaron en su día prendados por la magia de la creación de Ubi Soft. Ese personaje era Rayman, una criatura con dorados cabellos y una enorme nariz, aunque lo que más llamaba la atención era la cuestión de que estuviera carente de extremidades. A pesar de no tener brazos ni piernas –solamente tenía manos y pies flotando en el aire– la soltura de sus movimientos era fascinante. Bajo la imagen de héroe bonachón, presenciamos uno de los plataformas más adictivos y llenos de color que se pueden encontrar. Pero lógicamente el tiempo no pasa en balde para nadie, y menos para los juegos. La próxima producción de Ubi Soft con su emblemático personajillo sufrirá un espectacular lavado de cara. A diferencia del primer título que estaba realizado en 2D, aquí veremos un trabajado entorno 3D, pero lo mejor de todo es que no perderá nada del color que lo caracterizara. Previsiblemente, la temática permanecerá intacta: saltar sobre las plataformas mejor ubicadas y así ir salvando todos los obstáculos. Los escenarios que nos encontraremos variarán constantemente; unos inmensos bosques verdes parecerán cobrar vida ante nosotros, con cientos de elementos móviles. Aunque también visitaremos cuevas, playas y como no, barcos piratas. Los piratas serán los enemigos a batir en ésta entrega, y tendremos que deshacernos de ellos a lo largo de más de 13 inmensos mundos. Para los amantes de este tipo de juegos, será bueno saber que Rayman 2 nos proporcionará más de 40 horas de juego. En esta ocasión, el protagonista contará con la inestimable ayuda de sus compañeros, unos seres tan raros como él. El entorno 3D del juego promete ser uno de los más elaborados que se han visto en mucho tiempo en un título similar, en el que por supuesto no faltarán infinidad de efectos de luces de todos los tipos, tamaños y colores. Uno de los géneros más antiguos en el mundo de los videojuegos, las plataformas regresa, y con más fuerza que nunca.

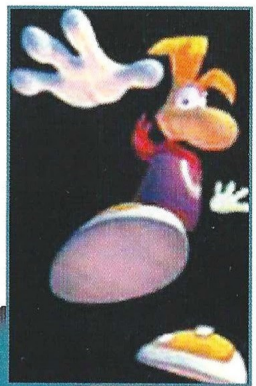




Mucho tiempo ha transcurrido desde que jugáramos a la primera parte de Rayman. Pues será más o menos en otoño del presente año cuando volvamos a ver a este peculiar ser.







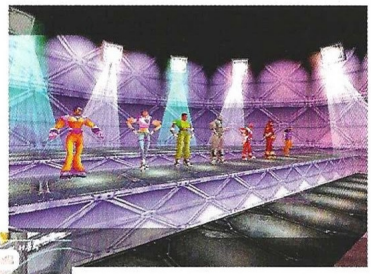
Un divertido elenco

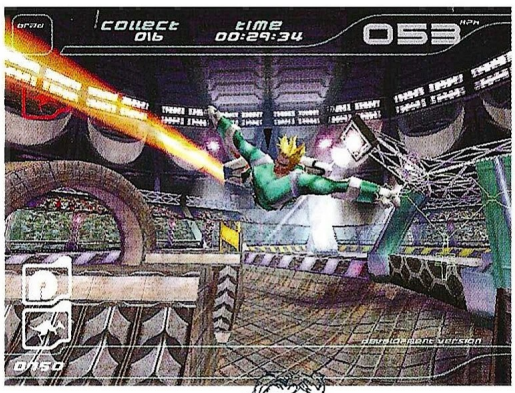
Los personajes del juego son un tanto peculiares. Incluyendo al propio Rayman, todos los personajes que aparecerán a lo largo de la aventura prometen derrochar imaginación por los cuatro costados, y para que lo comprobéis aquí tenéis una pequeña muestra de la imaginación de los programadores.

Rayman 2

Editor: Ubi Soft
Fecha prevista de lanzamiento: Septiembre '99

Trick Style





No cabe duda: el Snowboard está de moda, y las compañías que desarrollan juegos han tomado nota.

Maníacos de la velocidad

Pero si alguien espera ver nieve en el próximo lanzamiento de Acclaim, que se vaya despidiendo. En Trick Style se podrán encontrar algunos elementos en común con el snowboard, pero sólo algunos. Nada de nieve, no existirán las buenas maneras ni la cortesía, y por supuesto las tablas en las que competiremos no serán exactamente iguales. Aquí todo promete un aspecto sumamente futurista, inmensas ciudades industriales repletas de residuos y luces de neón. Adiós a la naturaleza virgen, todo tendrá un "bonito" color gris.

Básicamente competiremos como en cualquier juego de carreras, más en concreto como en uno de este singular deporte. Después de algo de precalentamiento, nos encontraremos inmersos en la parrilla de salida junto a otros competidores. Tras darse la salida, empezaremos a sentir la velocidad en todo en el cuerpo. Descenderemos por unas vertiginosas bajadas que en ningún momento sabremos donde terminan. La tabla en la que competiremos es muicho más que eso, en realidad es una especie de HoverCraft volador con el que siempre nos mantendremos flotando a unos escasos centímetros del suelo. Este aparato –por llamarlo de un modo más simple– avanzará gracias a un sistema de propulsión, que dejará una estela de luz tras de sí.

En cuanto a gráficos, el nivel de detalle que se aprecia en algunos de los elementos de los recorridos parece estar muy bien concebido, aunque todavía sea demasiado pronto para saberlo con certeza. El juego contará con una gran cantidad de efectos de luz, aparte del rastro que deja nuestra tabla. Dado el entorno futurista y teniendo en cuenta que el snowboard cuenta con un gran número de piruetas, aquí podremos hacer unas acrobacias dignas de elogio. Ir a toda velocidad y ver como nuestro personaje –que podrá ser masculino o femenino– se pone cabeza abajo y empieza a dar vueltas sobre su cabeza será algo impresionante, tanto que posiblemente en algunos momentos dejaremos a un lado la carrera para hacer todo tipo de acrobacias.

Los protagonistas

Los personajes que podremos encontrar en Trick Style han sido realizados con sumo esmero. Tendremos a nuestra disposición algunos chicos y algunas chicas, y cada uno de ellos contará con unas cualidades bien diferentes, unos saltarán más, otros poseerán una mayor velocidad punta etc.

Trick Style

Editor: Acclaim
Fecha prevista de lanzamiento: Octubre '99

Devil Inside

Las dos caras del mal

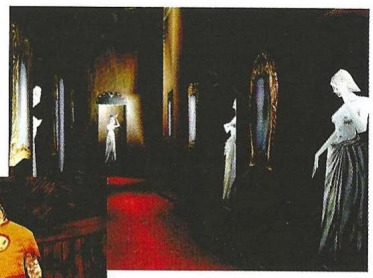
Y es que probablemente será de lo que esté sobrado, de originalidad. Hubert Chardeau, artífice de toda la serie Alone in the Dark, ha ideado lo que puede ser un bombazo para las próximas Navidades. Partiendo del sistema de juego ya visto en su anterior serie y en otros juegos como Resident Evil o Nightmare Creatures, nos encontraremos con un juego que ya ha sido encasillado dentro del género denominado "Survival Horror".

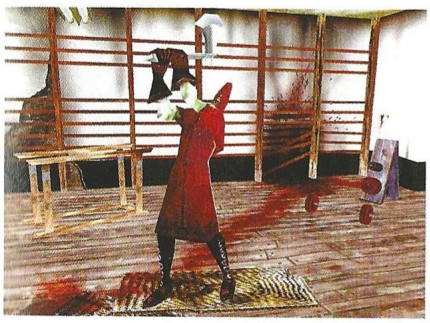
La historia nos pondrá en la piel de Dave Ackland, un policía que en la noche de Hallowen se ve involucrado en un asunto de lo más peliagudo. El caso es que se introduce en una mansión que estará repleta de zombies y todo tipo de seres maléficos y de ultratumba. Armado con su pistola tratará de acabar con toda esta tropa de desalmados. Aunque claro, si solo fuese este el argumento no tendría mucho fundamento. A decir verdad, todo es un espectáculo de supervivencia que emiten por televisión, y el pobre Dave se encuentra allí sin apenas proponérselo. Pero no estará solo para todo este asunto, y no nos referimos a que tendrá un compañero para acabar con todos estos seres a golpe de pistola, no, será algo mucho mejor y más original. Dave tendrá la capacidad de transformarse en Deva, su homónimo femenino, pero eso no es todo, no será una mujer normal y corriente, será un súcubo, una bella diablesa con unos poderes extraordinarios.

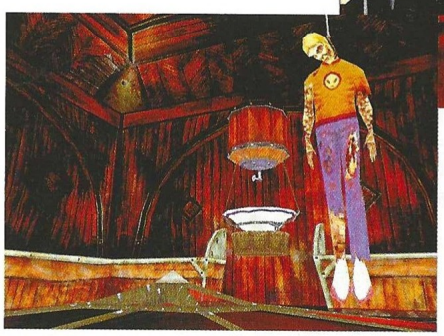
En principio la idea es buena y original, y teniendo en cuenta el éxito que tuvo la serie Alone in the Dark, es más que probable que este también lo acabe siendo. El apartado gráfico que nos encontraremos tiene un buen aspecto, si bien recuerda demasiado a algunos juegos similares. Todo se desarrollará en un ambiente totalmente tridimensional muy depurado. Entre los datos más prometedores, podemos encontrar una variedad de enemigos sin parangón. Habrá unos cincuenta todos distintos entre sí, que además gozarán de una Inteligencia Artificial pocas veces vista en un juego.

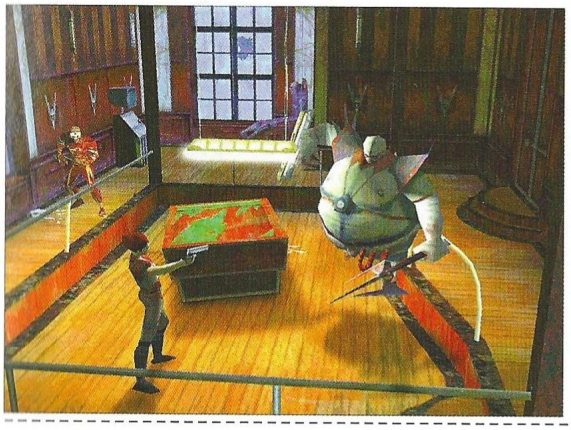
Además de la inestimable ayuda de Deva, contaremos con un arsenal de lo más amplio. Podremos exterminar monstruos con unas 7 armas diferentes en el caso de Dave y de 8 poderes psíquicos de enorme poder en el caso de controlar a Deva. Todos los personajes del juego gozarán de una increíble animación, que sin duda contribuirá a hacer todo más creíble y siniestro. Y por supuesto, en un juego de este estilo no podía faltar una gran cantidad de niveles de enorme tamaño llenos de todo tipo de detalles macabros. Los amantes del "Survival Horror" pueden irse frotando las manos.

Desde hace un tiempo Cryo está asombrando a propios y extraños con títulos de gran calidad. Uno de los que más promete es Devil Inside, un juego con una originalidad fuera de lo normal.









Devil Inside

Editor: Cryo
Fecha prevista de lanzamiento: Noviembre '99

La reducción de la capa de ozono

Graves consecuencias para los seres vivos

El efecto invernadero
Evidencias científicas del cambio climático

La contaminación atmosférica
Y su repercusión en las plantas

Pájaros carpinteros en Extremadura
Cuatro especies presentes en la provincia de Badajoz

Estos temas y muchos más en la revista

Quercus

¡YA ESTÁN A LA VENTA!

Este mes en la revista

BIOLÓGICA

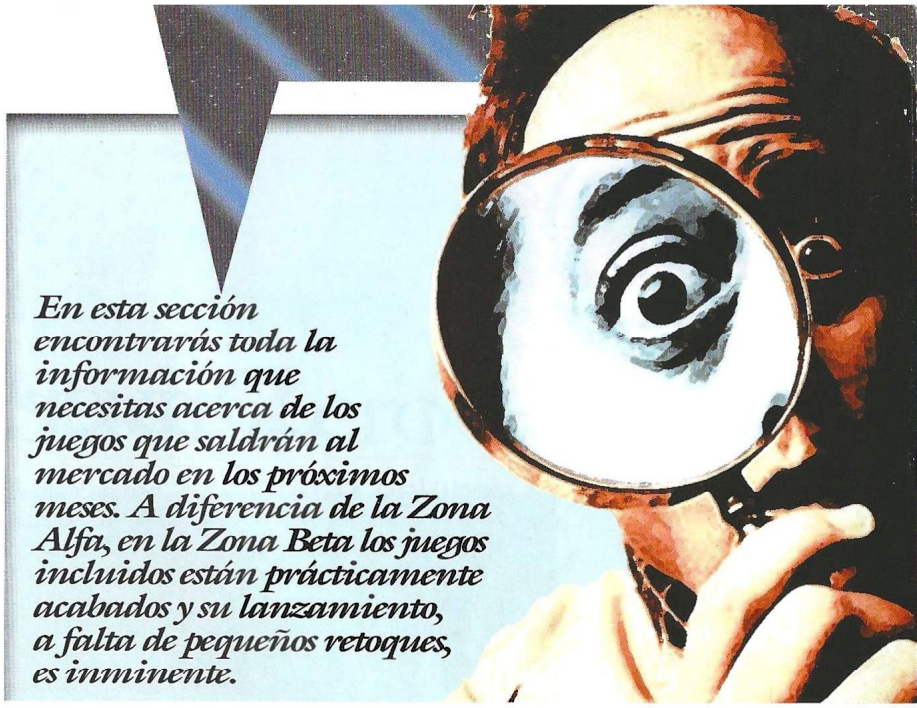
Sierras béticas, paraíso de la flora europea

Ganga y ortega
Dos aves con un futuro incierto

Sierra de Guara
Crisol de ambientes y especies

Lobos castellanos
Sorprendentes aspectos de su vida

Zona Beta



En esta sección encontrarás toda la información que necesitas acerca de los juegos que saldrán al mercado en los próximos meses. A diferencia de la Zona Alfa, en la Zona Beta los juegos incluidos están prácticamente acabados y su lanzamiento, a falta de pequeños retoques, es inminente.

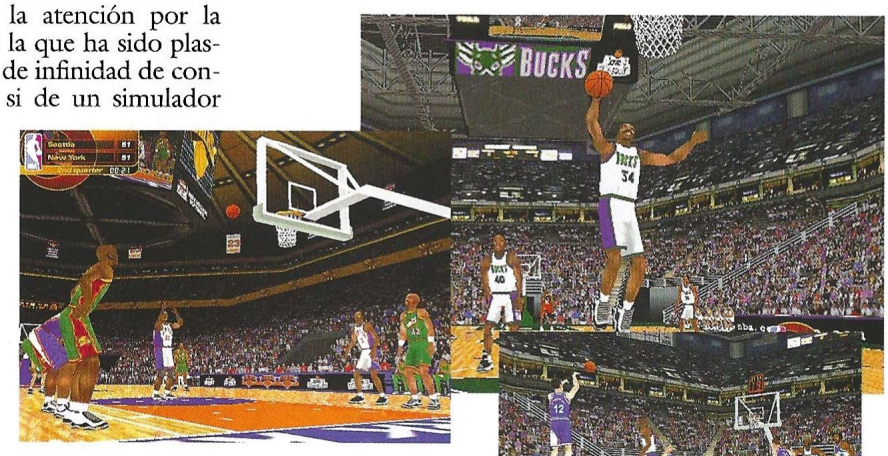
NBA Inside Drive 2000

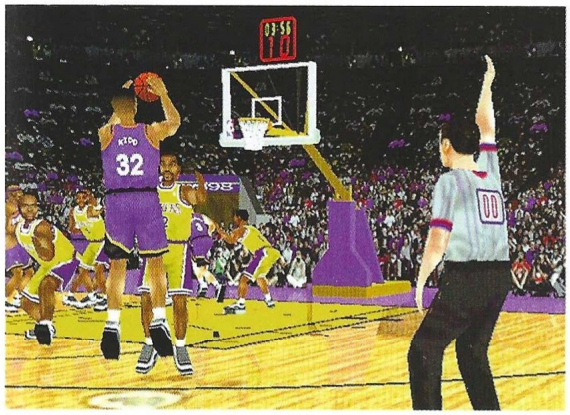
El baloncesto de las estrellas

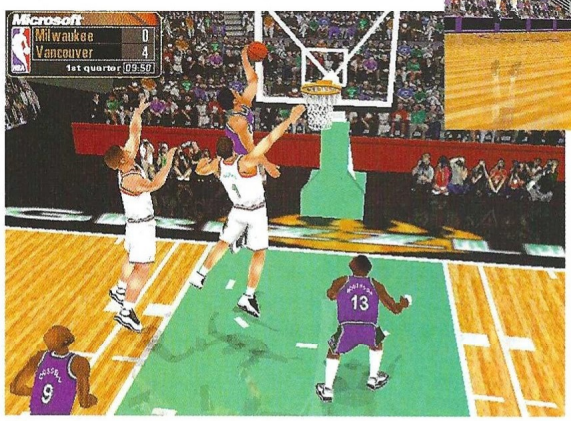
Quizás se trate de uno de los géneros mejor representados en el mundo de los juegos de ordenador. La mayoría de los títulos de baloncesto que podemos encontrar, derrochan espectáculo a raudales y un apartado gráfico de ensueño. Y no es para menos, ya que nos encontramos frente a uno de los deportes que cuenta con más seguidores, y no nos referimos aquí en Europa, donde el rey indiscutible es el fútbol. Pero en Estados Unidos, la gente siente por este deporte lo que nosotros por el fútbol, y la verdad, las locuras que se ven en la cancha de un partido de la NBA no tienen desperdicio alguno.

El aspecto que presenta este NBA 2000 –por acortar su título– es impresionante. Para la animación de los jugadores se han servido de los movimientos de Ray Allen, jugador de los Milwaukee Bucks, de este modo nos encontraremos con una fluidez pocas veces vista. Los efectos de luz sobre la pista resultan cuando menos increibles, y los rostros de todos los jugadores están perfectamente recreados. El control del juego llama la atención por la sencillez con la que ha sido plasmado. Nada de infinidad de controles como si de un simulador de vuelo se tratase, no, aquí simplemente nos limitaremos a jugar, que es lo verdaderamente importante. Pero esto no quiere decir que sea fácil: aprender llevará una determinada curva de aprendizaje, sobre todo para todos los distintos modos defensivos con lo que contaremos. Al igual que Internatinal Football 2000, también de Microsoft, podremos disfrutarlo cuando llegue el mes de Septiembre.

Al igual que en el fútbol, Microsoft quiere arrebatar la corona a Electronic Arts en lo que a simuladores de baloncesto se refiere.







NBA Inside Drive 2000

Editor: Microsoft
Distribuidor: Microsoft

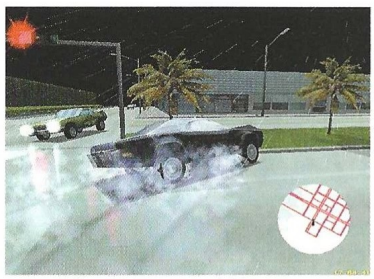
Driver

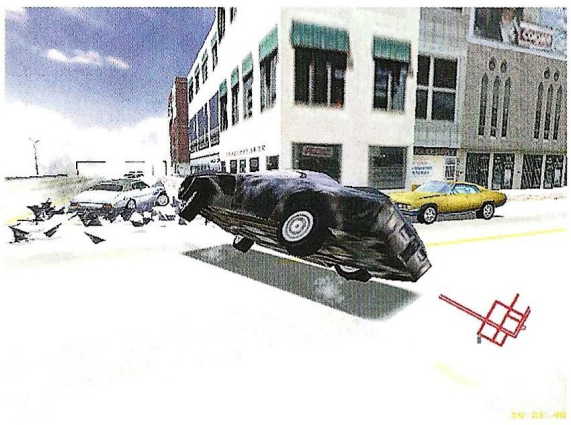
Reflections, creadores de la aclamada saga Destruccion Derby, tiene prácticamente a punto el que será su título estrella para este año, Driver.

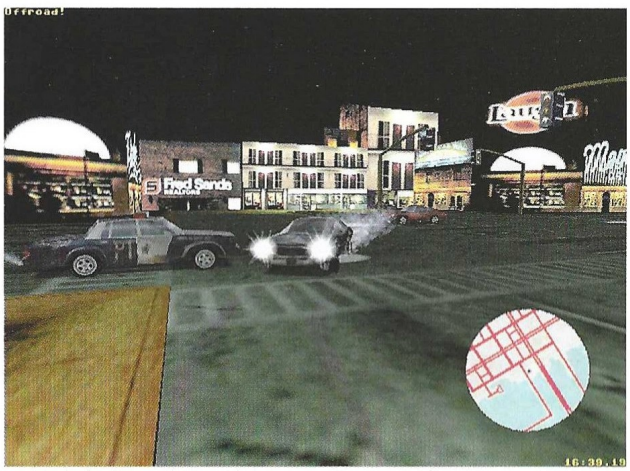
El genuino sabor de los '70

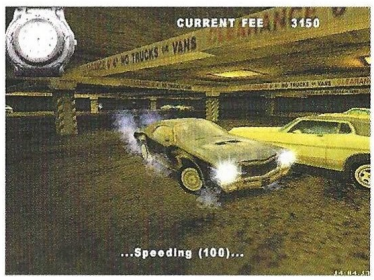
Después de un largo periodo de tiempo sin apenas dar señales de vida, Reflections anunció lo que iba a ser su próximo juego de conducción. El juego al que se referían era Driver, un título que por las novedades que aporta al trillado género de la conducción en lo que a desarrollo se refiere, merece un repaso antes de tener entre manos la preciada versión final. En Driver tomaremos el control de un policía un tanto peculiar. La misión que tiene es la de infiltrarse como mafioso en una organización de gansters para desmantelarla a toda costa. De éste modo, nuestro policía se irá ganando el respeto de la mafia a medida que vaya cumpliendo trabajos para ellos. Pero habremos de tener mucho cuidado, solo tienen constancia de nuestra misión los más altos rangos de la comisaría de nuestro distrito, ninguna otra comisaría ni policía lo saben, así que si mientras tomamos parte en una persecución, o simplemente nos saltamos un semáforo y tenemos la desdicha de cruzarnos con un coche patrulla deberemos salir huyendo.

El acoso policial será incesante, y en más de una ocasión acabaremos estampados contra un muro.





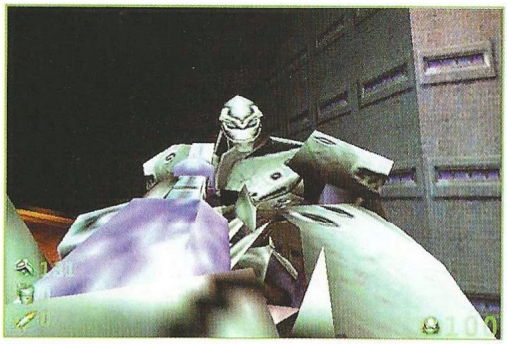




La acción de Driver se desarrollará en la década de los '70, apoyándose en el argumento en el que se basaban muchas de las películas de aquella época. Los lugares en los que tendremos que cumplir las misiones variarán constantemente. Los programadores se están esforzando de un modo increíble para reproducir del modo más fiel posible las más famosas ciudades estadounidenses. Desde las doradas playas de Miami hasta la inmensa jungla de cemento y asfalto que es Nueva York. Las ciudades son calcos de las originales, y como ya se pudiera comprobar en Midtown Madness da muy buen resultado. Tendremos que esperar hasta después del verano, más en concreto septiembre, para comprobar en todo su esplendor las opciones con las que cuenta este juego.

Driver

Editor: Reflections
Distribuidor: Virgin

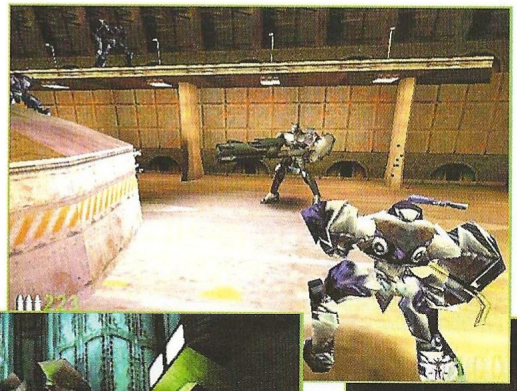


Slave Zero

Robots en pie de guerra

Eso es lo que pretende Slave Zero, meternos en la "piel" de un descomunal robot a las ordenes de una gran corporación. La principal misión será destruir todo lo que encontremos a nuestro paso, si bien habrá objetivos primordiales para cada una de las fases. Slave Zero está construido bajo un espectacular entorno 3D ambientado en un futuro próximo, lleno de ciudades futuristas con grandes rascacielos y vehículos de todo tipo. Los enemigos son uno de los aspectos más atractivos del juego. Entre todos, los que más llamarán la atención serán nuestros homónimos, unos robots tan grandes o más que nosotros. También encontraremos unos desesperados humanos atrapados en este caótico universo futuro. Casi todos los elementos que encontraremos en los escenarios podrán ser destruidos, de modo que las explosiones serán una constante.

El estilo de juego será una mezcla de varios géneros. Controlaremos a nuestro personaje con una perspectiva en tercera persona, de modo que lo veremos en todo momento. El control del inmenso robot será del estilo de juegos como Unreal. El ratón nos servirá para dirigir la vista hacia el ángulo que deseemos y para disparar, y mediante algunas teclas haremos el resto de las acciones, esto si no tenemos joystick. Contaremos con una gran variedad de armas además de la principal, una gran ametralladora insertada en el propio brazo de nuestro robot. Entre otros muchos movimientos, uno de los mejores será el de poder volar, de este modo podremos alcanzar sin demasiados problemas alturas verdaderamente vertiginosas.



Son muchos los títulos que tienen como protagonistas robots, esos inmensos "cacharros" de metal ideados para combatir contra grandes ejércitos de "pequeños" humanos...

Slave Zero

Editor: Accolade
Distribuidor: Infogrames

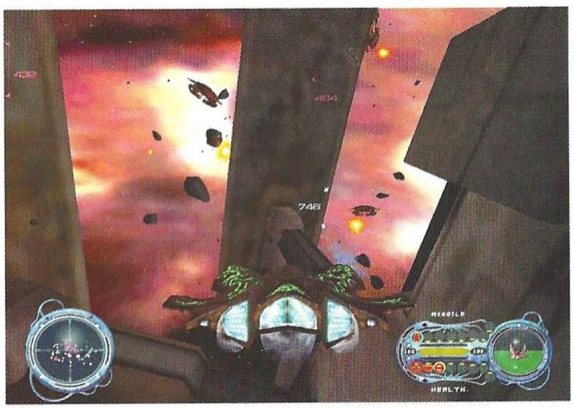
Sinistar Unleashed

Combates estelares a velocidad supersónica y en un espacio que es más grande de lo que se pueda imaginar... ¿alguien da más?

El espacio infinito

La primera vez que vimos Sinistar nos impresionó, ahora vuelve a hacerlo con un estallido de gráficos llenos de luz y de color como pocas veces se ha visto. La temática del juego es muy simple: acaba con todo lo que se ponga en tu camino.

A través de un inmenso espacio lleno de asteroides y estrellas, nos tendremos que abrir paso aniquilando sin piedad a todas las naves enemigas que se interpongan en nuestro camino. Una de las principales virtudes que tendrá Sinistar será la de que nos podremos mover a nuestro antojo por todos los lugares, dentro de una misma fase lógicamente, pero nos referimos al hecho de que no será nada lineal. Podremos movernos con total libertad en cualquier ángulo posible, hacia arriba, abajo, atrás, etc...



Mientras las naves enemigas nos acribillan desde todos los lados, nosotros deberemos soportar una cantidad ingente de giros, luces y colores, hasta finalmente acabar con toda la flota enemiga, algo que nos costará bastante, ya que se han encargado de proporcionar una IA –Inteligencia Artificial- asombrosa a los más de 30 tipos de naves enemigas que encontraremos.

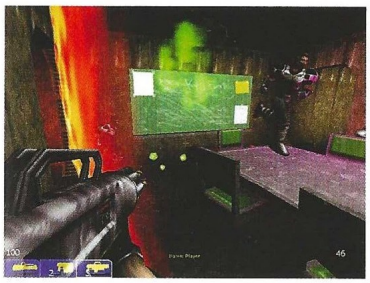
Como ya hemos dicho, el aspecto que más llama la atención, es el apartado gráfico. Aparte de chocar de manera incesante contra miles de asteroides, estaremos rodeados también de todo tipo de galaxias y cuerpos celestes. Estos últimos ayudarán a crear una sensación de tridimensionalidad total, si bien no podremos alcanzarlos, por lo menos en lo que hemos podido ver. Las estrellas dejarán una estela de luz tras de sí que hará que nos mareemos mucho más de lo que en ocasiones nos gustaría. Entre muchas otras posibilidades, Sinistar contará con 24 extensos niveles más 5 de bonus, soportará modalidad multijugador y pondrá a nuestra disposición más de 20 armas diferentes.

Aquellos que disfruten con los juegos basados en combates estelares y que además sean espectaculares, pueden llevarse una grata sorpresa con Sinistar, que previsiblemente "aterrizará" en nuestros ordenadores en Septiembre.

Sinistar Unleashed

Editor: THQ
Distribuidor: Proein

Unreal Tournament



Después de ver las carencias de Unreal en lo que a modo multijugador se refería, Epic está totalmente dispuesto a asombrarnos con Unreal Tournament.

El torneo de la muerte

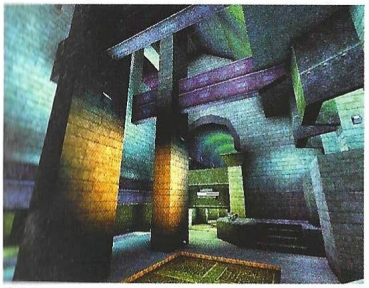
Cuando Unreal vio la luz, impresionó a mucha gente apasionada por los juegos con perspectiva en primera persona. Habían jugado ya mucho a Quake y demasiado a Duke Nukem, pero el modo multijugador de ambos juegos seguía siendo de lo mejor. Poco tardaron en darse cuenta de las pocas posibilidades de Unreal en el modo para varios jugadores; le faltaba algo que los otros tenían, algo demasiado importante como para pasarlo por alto: la diversión.

Uno de los mayores inconvenientes era el armamento del que se disponía. Las armas de Unreal daban la sensación de ser demasiado "blandas". A pesar de que algunas de ellas tenían un gran diseño y apariencia, sólo hacían eso, aparentar lo que no eran. Las partidas terminaban haciéndose soporíferas hasta más no poder, y finalmente se quedó relegado a un último puesto dentro de este estilo... se le condenó a la categoría de juego para un solo jugador.

Pues parece ser que Epic ha tomado nota y va a tratar de sorprendernos con Unreal Tournament. Además de haber sufrido un notable lavado de cara, todo lo que rodea al juego se ha centrado en la competición para varios jugadores, lo que a largo plazo también podría ser un inconveniente para jugadores solitarios.

Contaremos con una buena cantidad de localizaciones, a cuál más grande y repleta de escondites para esperar a nuestro adversario. El aspecto gráfico es totalmente nuevo, con una velocidad increíblemente endiablada veremos estallar a nuestros oponentes. Las armas que encontraremos en cada rincón de los escenarios, serán cada vez más grandes y demoledoras, capaces de destruir todo lo que encuentren a su paso. En cuanto a modos de juego, no tendrá nada que envidiar a sus competidores.

Entre los más interesantes podremos encontrar la captura de la bandera, Assault y Domination. El número de "Arenas" ascenderá hasta la nada despreciable cifra de 35, entre las que podremos encontrar un castillo situado muy por encima de las nubes y un tren que circula a toda velocidad. En fin, veremos dentro de poco si es capaz de desbancar a los reyes absolutos del género.



Unreal Tournament

Editor: Epic/ GT Interactive
Distribuidor: Virgin

Zona Beta

Microsoft International Football 2000

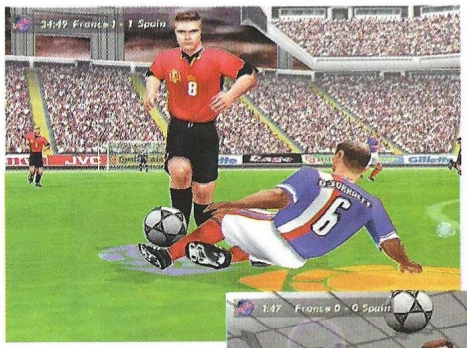
Con esta nueva serie deportiva, Microsoft pretende romper el monopolio creado por Electronic Arts con su interminable saga FIFA.

El mejor fútbol

Yes que muchos son los éxitos que ha cosechado EA gracias a la larga lista de simuladores de fútbol que tiene en su haber, todos ellos con el apelativo FIFA. Tras el fallido intento por parte de muchas compañías de arrebatarle la corona, Microsoft viene más que dispuesta a dar el campanazo con este impresionante juego de fútbol. Las opciones que promete este juego son muchas, y parece ser un serio competidor para la próxima entrega de FIFA.

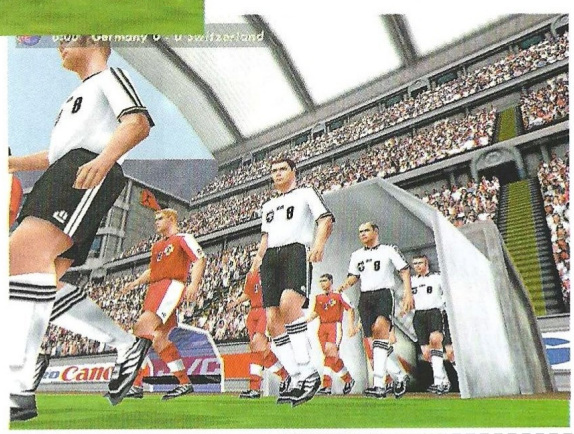
En la programación de Microsoft International Football 2000 han participado algunos de los programadores que nos han hecho disfrutar de algunos de los mejores títulos deportivos de los últimos años. Sin ir más lejos, el Productor Ejecutivo es Trevor Williams, que ha participado en títulos como Jonah Lomu Rugby y Dead Ball Zone, y como Diseñador y programador, nos encontramos con Tony McCabe, el que también ha participado en Jonah Lomu Rugby y Striker '96, uno de los juegos de fútbol más vendidos en el Reino Unido. Como se puede ver, experiencia en este campo no les falta.

Entre todo lo que podremos encontrar en Football 2000, los gráficos que se están empleando son capaces de dejar con la boca abierta a cualquier seguidor de este deporte. Los detallados jugadores han sido animados con más de 200 movimientos distintos, que como no podía ser de otra forma se han elaborado con Motion Capture –captura de movimientos– y se han empleado cerca de unos 9.000 cuadros de animación para mover a los jugadores de la forma más realista posible. También se han utilizado efectos de luz en tiempo real, de forma que todo lo que veremos en la pantalla de nuestro ordenador alcanzará unas cotas de realismo increíbles.



El único aspecto que le puede hacer perder puntos frente a la serie de EA es el apartado de los comentarios durante el partido, si finalmente Microsoft no se decidiese a traducirlo a nuestro idioma. Para los comentarios de la versión inglesa han recurrido a dos comentaristas ingleses, pero aparte de esto han contado con la inestimable ayuda de Ruud Gullit, ex-jugador de la selección holandesa.

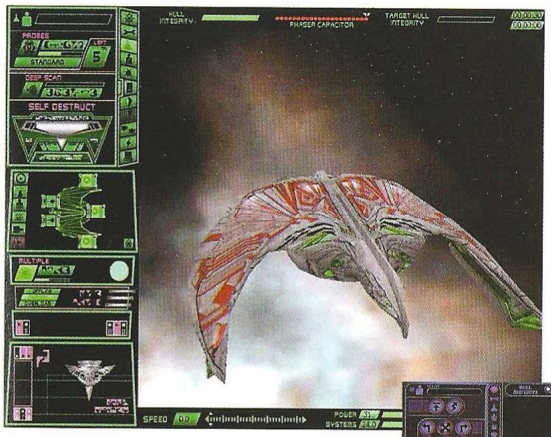
En lo referente a modos de juego, tendremos muchos a nuestra disposición. Entre todos, los más destacables son poder jugar, aparte de un campeonato mundial, una Eurocopa en cualquiera de sus tramos y las copas de otros seis lugares del mundo. El control sobre los jugadores también promete. Se podrá disponer del simple pase y tiro, o de una combinación más compleja, en la que la cantidad de movimientos que podremos ejecutar dejará a más de uno de piedra, eso sí, con la sencillez del control como bandera, nada de combinaciones imposibles, todo será realmente sencillo de ejecutar. Hacia Septiembre tendremos la respuesta final.

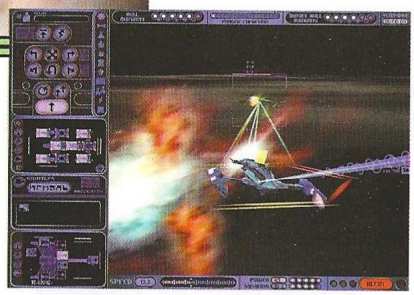


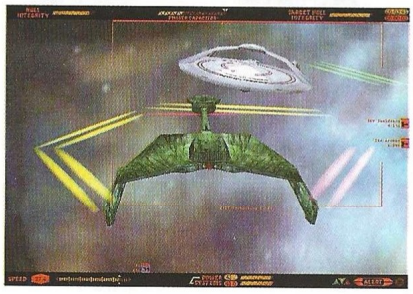
Microsoft International Football 2000

Editor: Microsoft
Distribuidor: Microsoft

Star Trek: Starfleet Command







Tras innumerables títulos basados en la extensa filmografía de Star Trek, uno más está a punto de unirse a todos lo que ya hay combinando la simulación con la estrategia.

Un nuevo concepto

Y es que hay veces que uno espera con cierto miedo algunos juegos, debido más que nada a que algunos de los anteriores títulos de una misma saga han aportado muy poco a lo que ya había. Es lo que en cierto modo puede suceder con Star Trek: Starfleet Command, un juego que en principio impresiona tanto en el aspecto gráfico como en la mezcla de géneros que intenta llevar a buen cauce.

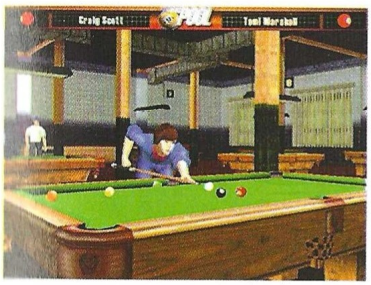
Al igual que en anteriores entregas, estaremos a mandos de naves estelares, entre ellas el incombustible Enterprise, el que tomaremos a manos del Capitán James Kirk. Tratando de frenar una posible guerra con el reino de los Klingons, asumiremos un papel con tintes épicos, en el que las grandes explosiones y los viajes por el hiperespacio estarán a la orden del día. Los gráficos vectoriales con los que nos encontraremos resultan en ocasiones impactantes, con unas explosiones llenas de luz y de color increíble.

Como decíamos, el juego basará la jugabilidad intercalando la simulación y la estrategia, algo que puede dar mucha vida a su desarrollo. Una vez nos encontremos en espacio abierto y una flota enemiga se dirija hacia nosotros con no muy buenas intenciones, el factor estratega que tengamos será fundamental para continuar. No nos bastará atacar sin más, si lo hacemos pereceremos rápidamente. Esperemos que el juego sea un buen aliciente para la gran cantidad de "trekies" que hay como para los amantes de los buenos juegos de estrategia en tiempo real.

Star Trek: Starfleet Command

Editor: Interplay
Distribuidor: Proein

Expert Pool

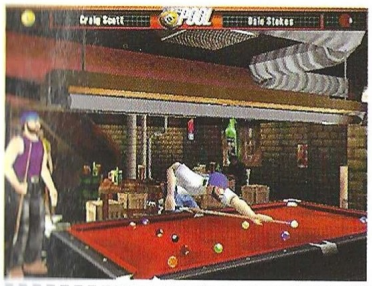


Los seguidores del billar están de suerte. Expert Pool se perfila como un candidato perfecto para encabezar la lista de simuladores de este deporte.

El billar de tus sueños

El problema de este tipo de juegos es que quizás no tenga muchos adeptos, o por lo menos no tantos como por ejemplo el fútbol. Normalmente se han caracterizado por intentos fallidos a la hora de llevar tan singular deporte a las pantallas del ordenador. Quizá el único juego hasta la fecha destacable sea Billares, también distribuido por Virgin. Con Billares mucha gente que ni tan siquiera había jugado al billar, quedó prendada y les pareció de lo más divertido que podían encontrar.

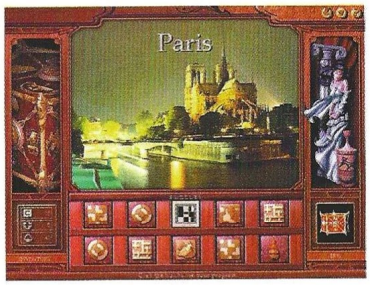
Ahora, Expert Pool tiene la posibilidad de arrebatarle la corona. Por lo que hemos visto es un título bastante similar, a decir verdad, el billar no es un género en el que se pueda innovar de un modo exagerado, pero aporta sustanciosas novedades a lo ya visto y más modos de juego. Por ejemplo, aquí veremos en todo momento a los jugadores y no un par de guantes blancos, algo que si bien no es fundamental tiene más mérito, siempre y cundo no alteren la función principal. A esto habrá que añadirle 19 disciplinas de billar totalmente distintas, incluyéndose entre ellas el billar americano, el francés y alguno más, y como no, un modo para dos jugadores vía Internet. Además, como se puede apreciar en las capturas que acompañan al texto, el apartado gráfico es sensacional. Como decimos, un firme candidato al primer puesto.



Expert Pool

Editor: Psygnosis
Distribuidor: Virgin

Pandora's Box



Tras un extraño título se esconde uno de los juegos más adictivos que se pueden encontrar, cuyo diseño ha corrido a cargo de Alexander Pajitnov, el creador del mítico Tetris.

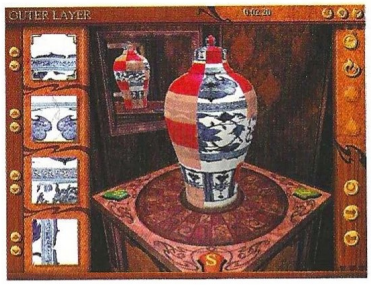
Pandora's Box

Editor: Microsoft
Distribuidor: Microsoft

Puzzles y más puzzles

Los más veteranos es posible que recuerden una serie de juegos que en su tiempo gustaron a una considerable cantidad de usuarios y que estaban basados en una tal Carmen Sandiego. En estos juegos, que mezclaban varios géneros como la aventura y los puzzles, teníamos que encontrar a dicho personaje a través del mundo o del tiempo. En cada sitio que visitábamos se nos ponía una prueba en forma de puzzle, y cuando lográbamos resolverlos se nos obsequiaba con una nueva pista para poder seguir viajando por el mundo y encontrar a Carmen.

Pues ahora, un buen puñado de años después, Microsoft nos trae Pandora's Box, un juego de temática similar, en el que visitaremos muchos lugares del mundo buscando unos determinados objetos. En cada lugar se nos presentarán una serie de puzzles variados, que habrá que resolver si queremos continuar con nuestro periplo de detective. Los puzzles –auténticos protagonistas– se nos presentarán de muchas formas distintas, ya sea recomponer un jarrón o juntar los pedazos de una fotografía. Pero lo que está claro es que los habrá de infinidad de estilos y formas. Puede parecer algo aburrido en un principio, pero es el típico juego con el que una vez que se empieza no se puede parar.



Seven Kingdoms 2

La creación de Trevor Chan, Seven Kingdoms, vuelve después de un tiempo para ponernos nuevamente a los mandos de grandes ejércitos.

Seven Kingdoms 2

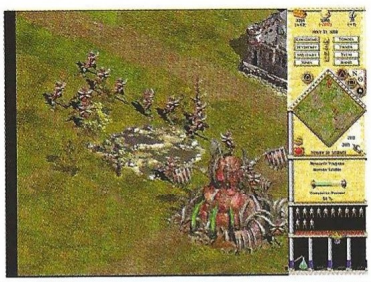
Editor: Enlight Software
Distribuidor: Ubi Soft

El reino perdido

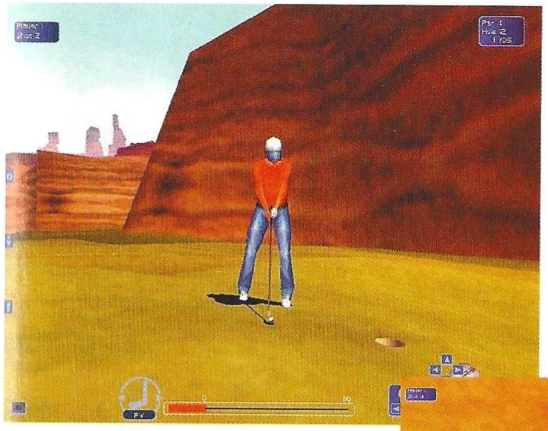
Construir un vasto imperio y gobernar a sus gentes. Eso era lo que proponía la primera entrega de este juego de estrategia. Ahora, la segunda parte promete mucho más de lo que cabría esperar. En Seven Kingdoms 2 se nos ofrece la posibilidad de crear un reino a nuestro antojo, incluso en el aspecto económico.

A medida que vayamos prosperando, nuestro imperio irá creciendo e iremos conquistando tierras con nuestro ejército. Todo dependerá de la raza que elijamos. Tendremos a nuestra disposición las doce naciones humanas, cada una de ellas con sus propios recursos, habitantes y unidades militares especiales. Por cada una de las naciones estarán también los denominados "Doce Grandes Seres", que por decirlo de algún modo serán los magnates de cada "tribu". Gracias a estos personajes, recibiremos grandes ayudas económicas y poderes especiales.

Además de las doce tribus de humanos, habrá otras siete de Fryhtan, los opositores al reinado humano. Lo mejor de todo, es que tendremos la posibilidad de dirigir a los humanos o a estos oscuros seres, y así llevar al mundo hacia la esclavitud. Entre estos extraños seres contaremos con la presencia de los Grokken, capaces de convertirse en enormes fortalezas, o los Espinez con un inmenso arsenal y grandes máquinas de guerra. Pronto descubriremos que más sorpresas nos reserva este juego.



Ultimate Golf



El mejor swing

Son bastantes los juegos de golf que hay a disposición del usuario, pero muy pocos son capaces de impresionar a los más exigentes. Tarde o temprano, una compañía debía dar un giro de 90º a la situación, y puede que Ubi Soft lo consiga. La compañía francesa ha apostado por este deporte a la hora de innovar, y de momento parece que están llevando el trabajo a buen puerto.

Para empezar, la mayor novedad que promete incorporar este Ultimate Golf, es la posibilidad de jugar con una perspectiva en primera persona, es decir, como si nos encontráramos dentro de nuestro jugador y viésemos todo a través de sus ágiles ojos. En realidad podremos seleccionar otros puntos de vista, pero este será muy preciso, sobre todo porque nos dará la posibilidad de incluso tumbarnos en el suelo para observar lo accidentado del terreno: de este modo será posible percibir cualquier detalle que nos pueda hacer errar el tiro, aunque también será posible jugar todo el rato con esa perspectiva.

Para la creación del entorno se están utilizando alrededor de 2000 polígonos por hoyo, eso sin contar los 500 con los que se ha dado forma a cada uno de los personajes. Gracias a que todo el entorno está en 3D, será la primera vez que nuestro personaje esté perfectamente integrado en él. Los giros de cámara estarán en perfecta sincronización con todos los elementos que se encuentren en pantalla, a lo que hay que añadir unas texturas en 16 bits.

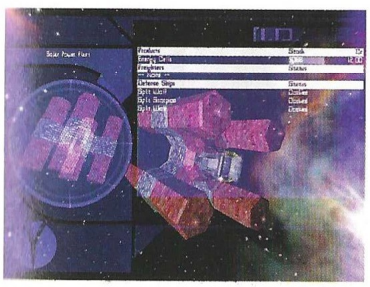
Dispondremos de tres campos bien distintos entre sí, Inglaterra, Arizona y Hawai. En el primero de ellos la acción transcurrirá en un frondoso bosque, en Arizona tendremos que jugar en un cañón y en Hawai en una hermosa isla paradisiaca. Contaremos con efectos climatológicos tales como la lluvia, la niebla o el molesto viento. Para superar con éxito todos los recorridos, tendremos a nuestra disposición ocho personajes a los que podremos cambiar la vestimenta a nuestro antojo.

Muy pocos juegos de golf han alcanzado la gloria, y aún así nunca son recordados como otros títulos de otra temática. Con Ultimate Golf todo puede cambiar.

Ultimate Golf

Editor: Ubi Soft
Distribuidor: Ubi Soft

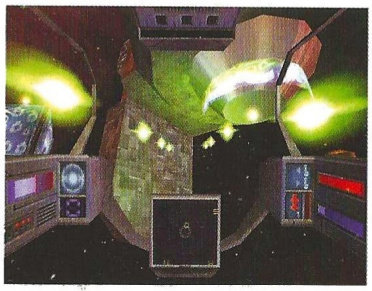
X Beyond the Frontier

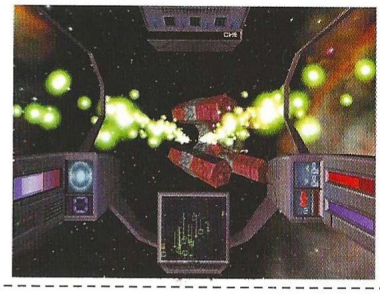


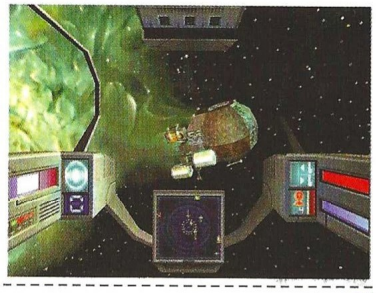
Una puerta en el momento

En un futuro lejano, cuando la conquista del espacio por el hombre sea más una realidad que una ficción, el uso de las puertas dimensionales será tan cotidiano como atravesar una montaña por un túnel. ¿El problema? Al otro lado de ese túnel sabemos que hay más campo, pero antes de salir de una puerta dimensional espacio-temporal, nunca sabremos con certeza qué nos estará esperando al otro lado.

Por eso tendrás que sacar el mayor partido posible a tu nave cuando entres de lleno en la simulación. Tendrás que sobrevivir entre entornos tridimensionales que, en el espacio, revisten una especial dificultad; atender las cuestiones que se planteen a lo largo de la trama e intentar dialogar con las criaturas alienígenas que encuentres, de momento. Uno de los mayores logros del juego son los gráficos en alta resolución que reproducen planetas, nebulosas y nubes de materia primordial como las observadas a través de los telescopios más avanzados y de calidad fotorrealista, imprimiendo en el juego un toque de gran realismo. X Beyond the Frontier parece un título prometedor que, sin embargo, usa un aura que nos recuerda aspectos con cierto aire Star Trek o Perdidos en el Espacio.





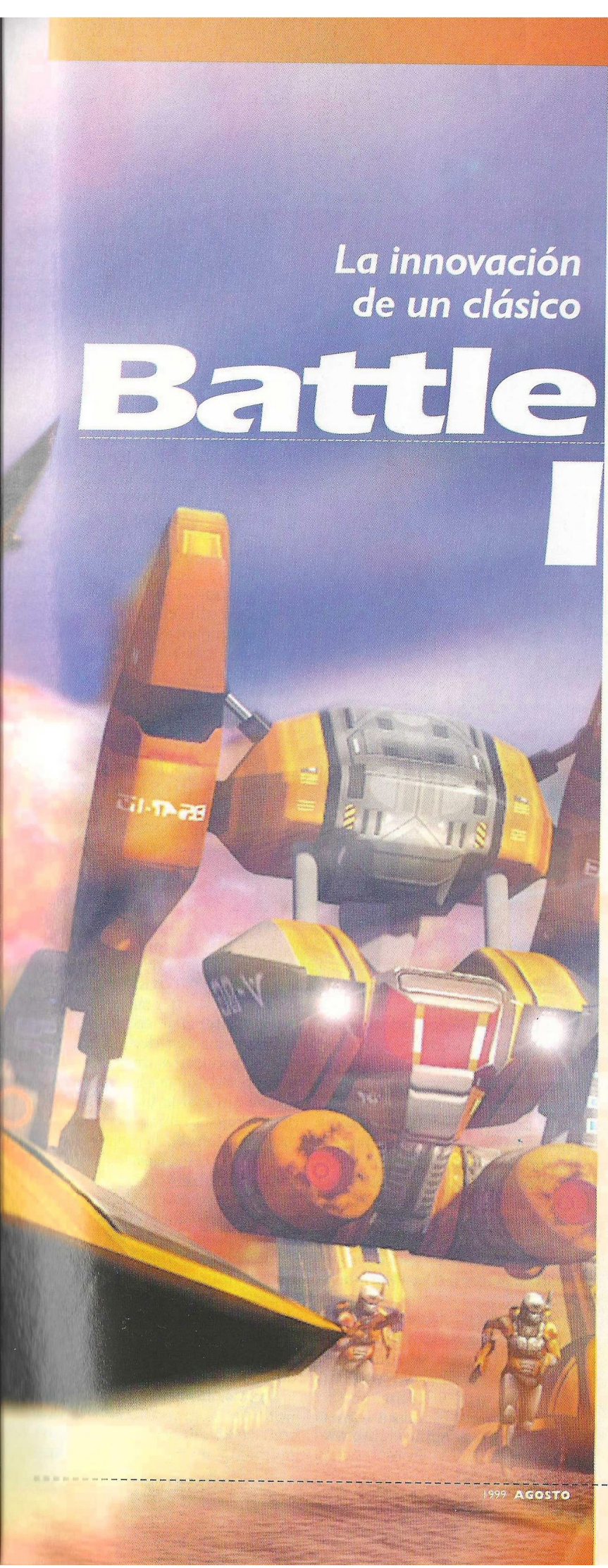


X Beyond the Frontier

Editor: THQ
Distribuidor: Proein

La innovación de un clásico

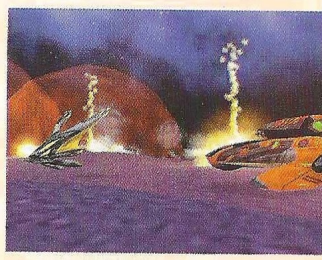
Battlezone II



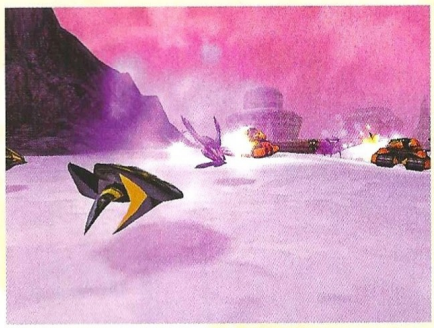
Con el motivo de la próxima salida al mercado de su nuevo producto, Battlezone II, Activision organizó una entrevista en directo con todo el equipo directivo de la compañía que ha desarrollado este programa. La compañía es Pandemic Studios, y está situada en plena costa Californiana de los Estados Unidos de América, más específicamente en Santa Mónica, Los Angeles. Aunque de sobra conocida por su antecesor, Battlezone, la compañía tiene en su haber otros programas tan populares como Dark Reign o el todavía en desarrollo Dark Reign II.

A fin de poder conocer más de cerca a este equipo de programadores y a una compañía que en poco tiempo ha demostrado tener un elevado grado de originalidad y una gran calidad de desarrollo, Computer Gaming World se desplazó hasta los Angeles para poder asistir en vivo y en directo a las demostraciones que de este producto nos iban a ofrecer.

Llegamos a Los Angeles, junto con varios equipos de prensa de otros países. Entre ellos, Italia, Alemania, Escandinavia e Inglaterra y de publicaciones y revistas



Aprovecha al máximo todas las capacidades de las nuevas tecnologías 3D para ofrecer al usuario una experiencia totalmente diferente



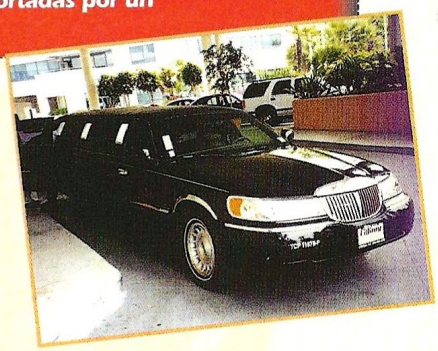
¿Wargame, arcade o simulación?

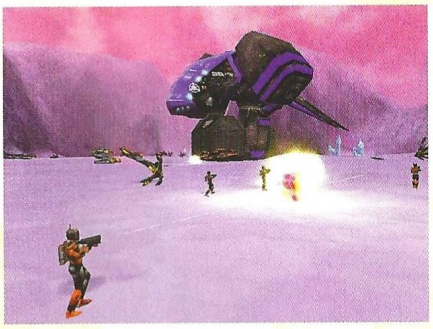
En realidad, el programa es una mezcla de los tres géneros. En un sólo juego encontramos referencias de estrategia arcade y simulación. En cuanto a la estrategia, si tenemos en cuenta que debemos de construir, planificar y programar toda la infraestructura de equipo, no sólo de vehículos sino también edificaciones y defensas de las bases que construyamos, al más puro estilo Command and Conquer o Starcraft, veremos que la estrategia está presente en bastantes ocasiones de juego. Por el contrario, a la hora de seleccionar y navegar con las naves construidas, estaremos hablando de un simulador, puesto que no controlamos únicamente la velocidad y el rumbo, sino que también deberemos tener en cuenta todos los aditamentos de un simulador a excepción de no ser tan complejo como los programas dedicados a la simulación pura y dura. Por último, una vez que encontramos al enemigo, la acción es tan desenfrenada que el combate es a veces, desarrollado al más puro estilo del arcade.

La inteligencia artificial

Es una de las cualidades más desarrolladas del programa. Las reacciones de los enemigos y habitantes de los mundos con los que nos encontramos son bastante fieles a la realidad.

No se da la posibilidad de combates y reacciones fuera de toda lógica. Por el contrario, Battlezone II ha desarrollado un método de inteligencia artificial explicado por George Collins. Gracias a ello es prácticamente imposible que se cometan una serie de errores mecánicos típicos en otros programas. En el mundo en el que se desenvuelve Battlezone II, los alienígenas son capaces de tomar decisiones rápidas y poder elegir su siguiente opción dependiendo de las circunstancias que se mueven alrededor. Según su capacidad de combate, inferioridad o superioridad numérica o incluso el apoyo y la situación en la que nosotros o nuestra nave se encuentre, podrán decidir permanecer y combatir, o huir. Esperar un apoyo o incluso servir de cebo para llevarnos a una trampa. Las opciones de inteligencia artificial están realmente soportadas por un poderoso motor.





majestuoso y solemne era abierto por su conductor que nos invitaba amablemente a pasar dentro. Una vez reunido todo el equipo nos dirigimos a 1920 Main Street, lugar donde están localizados los estudios. Al llegar allí el presidente de la compañía, Josh Resnick, nos recibió amablemente y nos invitó a pasar al interior de las instalaciones. Pudimos comprobar que Pandemic Studios es una nave industrial con unos veinte despachos y una distribución circular donde todo el equipo de programadores, ingenieros, artistas gráficos y directivos trabajan codo a codo en la realización de los más diversos proyectos de entretenimiento. El lugar resulta sumamente agradable y el ambiente de trabajo lo más parecido a una gran familia.

Tras mostrarnos brevemente las instalaciones empezó la rueda de prensa con el presidente de la compañía Josh Resnick en primer lugar.

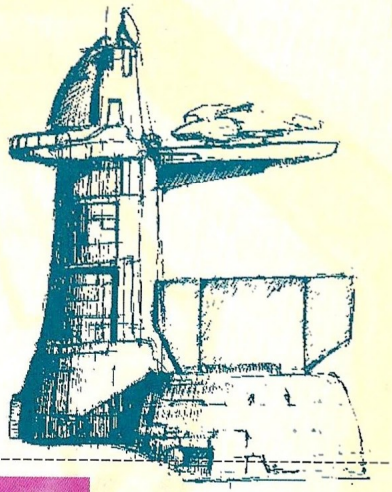
Pudimos comprobar que es un hombre tremendamente sencillo con un elevado grado de calidez personal. Contestó amablemente a todas nuestras preguntas y estuvo pendiente de cualquier necesidad que tuviéramos. Lo primero que hizo notar es la gran diferencia, no sólo en el ámbito gráfico, sino también a un nivel tanto de po-

muy dispares, incluyendo publicaciones electrónicas como Gamespot. La organización de este evento corrió a cargo de los responsables de Activision, Sarah Ricchiuti, encargada de prensa y relaciones públicas y Steve James Beaven, Product Manager.

A la llegada a Los Angeles nos instalamos en nuestro hotel y descansamos para poder afrontar una agenda apretada que empezaba a las nueve de la mañana del día siguiente.

El viaje hacia Pandemic Studios

Tras el desayuno, una agradable sorpresa nos encontró a la salida del Hotel en forma de una genuina y auténtica limusina. Aquel coche



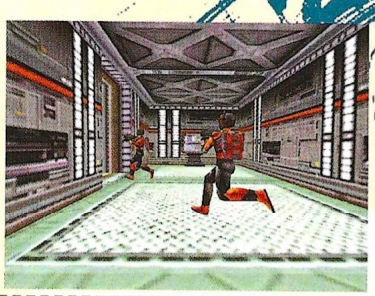
La historia es diferente, un universo más salvaje donde habitan los Scions, una raza mucho más agresiva y poderosa, que aspira a ser la única

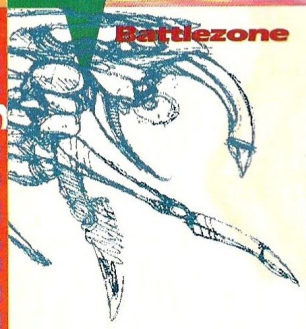
sibilidades de juego como del incremento de la inteligencia artificial. No sólo es una secuela de un programa de ordenador, es un programa que basado en una continuación ha sido mejorado en todos sus aspectos. No es un lavado de imagen, sino un programa totalmente nuevo y lleno de nuevas posibilidades que además aprovecha al máximo todas las capacidades de las nuevas tecnologías de entorno 3D para poder ofrecer al usuario una experiencia totalmente diferente.

De una forma genérica, ya que luego tendríamos la posibilidad de poder hablar con cada uno de los responsables de área, expuso los puntos más importantes de este nuevo programa así como las diferencias con su antecesor, la estructura de la compañía y la forma de distribución del trabajo, los cargos que ocupan cada uno de los directivos y sus funciones asociadas así como la trayectoria de la compañía hasta la fecha. Tras hacer hincapié en la gran accesibilidad y facilidad del nuevo interfaz logrado para poder manejar el juego, nos pasó al habla con George Collins, Director de la compañía.

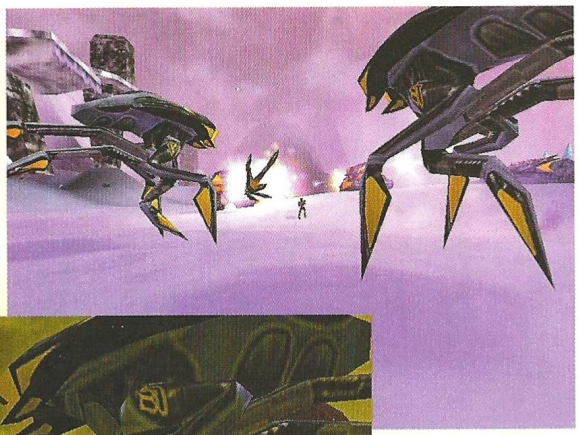
Reunión con George Collins

George Collins es el director de Pandemic Studios. Un hombre que se ilusiona fácilmente a la hora de hablar de su nueva criatura; Battlezone II. Antes de trabajar para Pandemic Studios trabajó para Activision desde 1995 hasta 1998 donde sirvió como jefe de diseño en la programación del primer Battlezone. También colaboró como productor asociado en Return to Zork y Return to Zork: Némesis. Con un hablar nervioso y a la vez tímido se preparó para hacernos una completa exposición de su producto. Reunidos en la sala de juntas del estudio, cargó en el ordenador la demostración del programa y comenzó pacientemente a explicarnos las diferencias y las mejoras que se habían introducido en él. De momento, la historia es diferente, un universo más salvaje donde habitan los Scions, una raza mucho más agresiva y poderosa, que aspira a ser la única. La colonización y explotación de todas las criaturas inteligentes en el universo y su dominación, es el fin que persigue. Habrá que llegar hasta su planeta natal y destruirlo para poder eliminar la amenaza que constituye esta terrible especie. Tanto el interfaz de juego, como las posibilidades de construcción y creación de infraestructuras en los mundos que nos toca habitar para combatir contra estos seres, está diseñado para la comodidad del usuario. No es un interfaz complejo, donde necesitaremos cientos de atajos de teclado para poder manejar el programa. Realmente es muy parecido a los programas de estrategia en tiempo real tipo Starcraft, Command and Conquer, etc.





Fuerzas de infantería, acorazadas y aéreas luchan por expulsar a las tropas enemigas del terreno en el que operan



El terreno y las condiciones atmosféricas

Es uno de los aditamentos más impresionantes de este programa. Realmente el diseño del terreno es de lo más refinado y costoso que se ha podido hacer en un videojuego de semejantes características. A través de una rejilla tridimensional, se fueron trazando los distintos niveles de altura y los accidentes geográficos que forman parte de los veintiocho niveles, y de sus correspondientes mundos, que nos iremos encontrando a medida que avancemos en los sucesivos niveles.

Es Carey Chico, programador de Pandemic Studios, el responsable de conseguir la atmósfera adecuada y plasmarla con una asombrosa fidelidad. Los efectos atmosféricos comunes como lluvia, nieve, viento y otros añadidos en otros planetas alienígenas como pueden ser las lluvias de meteoritos están diseñados con un realismo espeluznante y consiguen crear una atmósfera real, consiguiendo introducirnos en el ambiente adecuado de la forma más auténtica posible. Por ejemplo, en un terreno helado, o en una gran nevada de por medio, al avanzar se consigue el efecto de que la nieve se mueva contra el parabrisas del vehículo o nuestro casco si vamos sin vehículo, consiguiendo un efecto mucho más auténtico y real.

Nos bastará seleccionar la opción de construcción disponible en una pantalla táctica que se nos mostrará, para posteriormente elegir el sitio adecuado y poder situar nuestra nueva adquisición. Un inmenso recuadro verde señalará que es un sitio idóneo, mientras que un recuadro rojo indicará que no es posible construir en el lugar señalado.

Prueba de juego

Tras observar con detenimiento toda la obra gráfica, seguimos preguntando curiosidades acerca del desarrollo del juego. Fue entonces cuando Andrew Goldman, productor ejecutivo de Pandemic Studios, nos propuso la interesante opción de dedicarnos la tarde a probar el juego en red, algo que no estaba en los planes, pues es una opción que el equipo de diseño y programación está todavía terminando de pulir. Andrew Goldman es un gran aficionado a los juegos que comenzó también trabajando para Activision. Fue uno de los productores y dirigió junto con Collins la primera parte de Battlezone. Actualmente su trabajo aparte de productor es la supervisión de todos los proyectos que se presentan en Pandemic Studios.

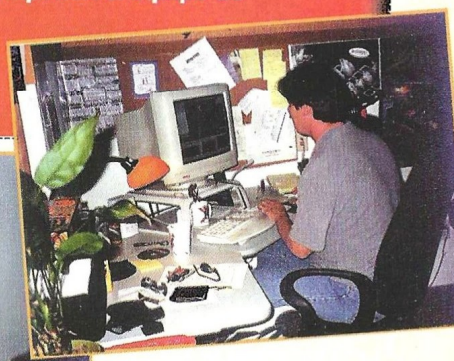
Sobre las cuatro de la tarde pudimos empezar la demostración real de Battlezone II. Nos sentamos en tres ordenadores diferentes y empezamos a combatir en un mundo en el que una aurora boreal iluminaba el horizonte, mientras que un suelo volcánico y a la vez verdoso impresionaba por la realidad de sus texturas y la suavidad de los movimientos.

Pudimos observar que aparte de los enemigos que nos encontramos en el juego, otras criaturas extrañas como dinosaurios, empezaron a deambular alrededor de nosotros como habitantes de ese extraño mundo en el que nos movemos. Unas criaturas atacaban y otras simplemente nos esquivaban, lo que demuestra el gran poder aleatorio que este programa posee. La intcligencia artificial era magnífica y podíamos observar como cada vez que alguno de los alienígenas era rodeado y tenía posibilidades de ser aniquilado, buscaba cualquier vía de escape posible o se retiraba hacia posiciones donde él sabía que iba a estar apoyado por fuerzas aliadas. Otra de las grandes facetas que pudimos observar en cuanto a A.I se refiere, fue la capacidad de estructuración en cuanto al ataque se refiere. Todas

El equipo de Battlezone II

Pandemic Studios está formado por Josh Resnick, presidente de la compañía y productor, George Collins, director, programador y supervisor de los proyectos de Software, Carey Chico, director de arte, encargado de coordinar el equipo gráfico y diseñador del terreno de Battlezone II, y Andrew Goldman, productor ejecutivo y alma mater de Battlezone I en Activision.

Además de ellos, un total de veintiocho programadores y artistas gráficos componen el equipo de programación de este singular juego y de otros títulos en desarrollo.



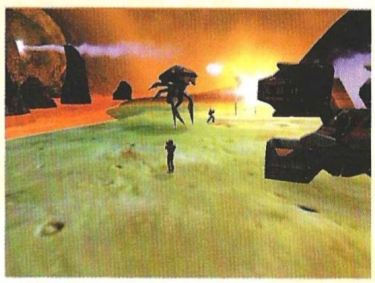
Las fuerzas hostiles se desplazan y atacan en formación. Una vez comenzado el combate, se comunican entre ellos y se asignan objetivos de una manera totalmente racional.

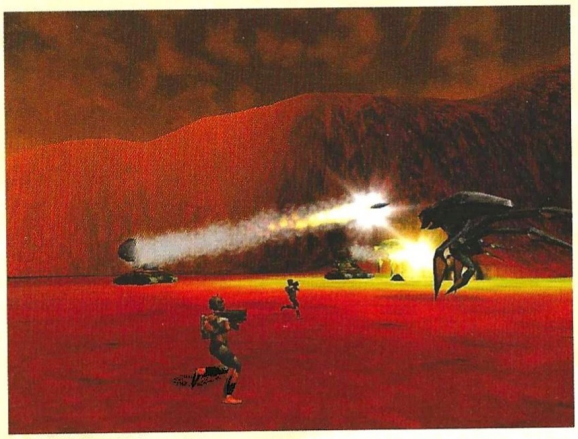
¿Qué es Battlezone II?

Se le podría denominar como un juego de guerra futurista, que mezcla elementos de arcade, wargame y simulación. Es la secuela del aclamado Battlezone, desarrollado a finales de 1988 por Activision. Este videojuego permite mandar fuerzas de combate en grupo o en primera persona, introduciéndose físicamente en la acción más desenfrenada.

En un espacio 3D virtual y en un entorno totalmente interactivo se desarrolla un combate, en el que fuerzas de infantería, acorazadas y aéreas luchan por expulsar a las tropas enemigas del terreno en el que operan. Aproximadamente sobre treinta niveles de operación distintos y alguna sorpresa que otra, que los programadores no nos quisieron desvelar por el momento, ofrece una experiencia única en el campo de la guerra virtual. Desde los desiertos más desolados hasta el planeta natal de los Scions, la raza contra la que nos tendremos que enfrentar los humanos funcionan como modo de campaña. No solamente se ofrecen misiones y una espectacular campaña, sino también un impresionante editor de escenarios en el que podremos crear cualquier tipo de misión, campo de batalla, condiciones atmosféricas e incluso recrear cualquier conflicto bélico que queramos inventar.

No sólo se ofrecen misiones y una espectacular campaña, sino también un impresionante editor de escenarios



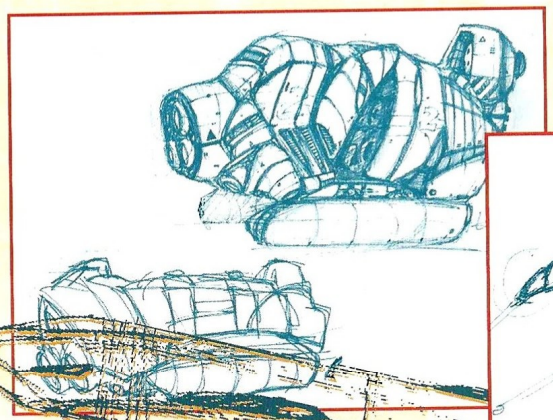


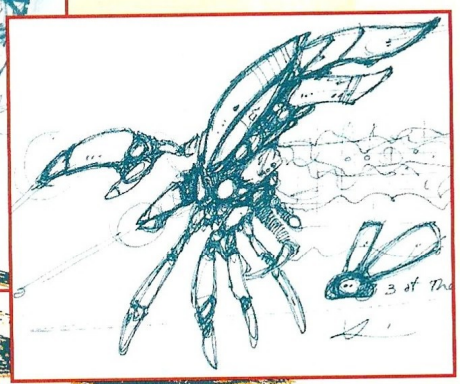
Más de 25 nuevos tipos de armas completarán el enorme arsenal con el que contaremos en nuestra cruzada virtual

Diferencias con su antecesor

En primer lugar, el interfaz de juego es mucho más rico, depurado y sencillo. Es como un juego de estrategia en tiempo real y en 3D. Basta con señalar del menú, arrastrar y pinchar en el sitio que queramos seleccionar.

Las unidades tanto bajo nuestro mando como bajo mando enemigo son enseñadas por la inteligencia artificial, aprendiendo de sus errores y cogiendo experiencia de las unidades que sobreviven escenario tras escenario. Por otra parte tiene muchas más opciones de escenario para juego en red, por serie o Internet. Los jugadores pueden controlar más de 30 unidades de combate diferentes, incluyendo tanques, infantería, soporte aéreo torretas de asalto móvil e instalaciones defensivas.





A su vez, más de 25 nuevos tipos de armas completarán el enorme arsenal con el que contaremos en nuestra cruzada virtual. Misiles guiados, morteros, minas, bazookas y un gran elenco de posibilidades a la hora de armar a nuestras fuerzas, completarán nuestra máquina de guerra.

Características avanzadas del juego

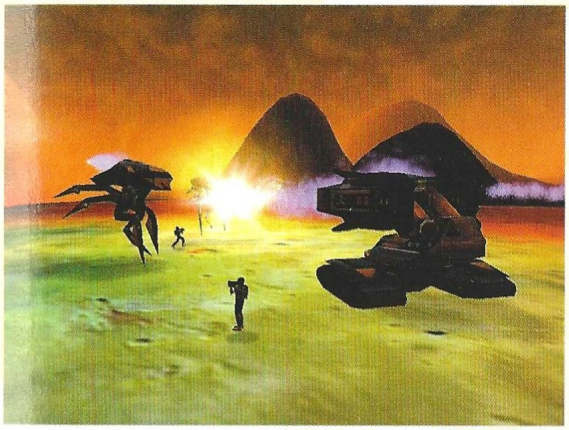
La inteligencia artificial ha sido muy mejorada con respecto a su antecesor. Las unidades se comportan heurísticamente, es decir, aprenden de sus propios errores y utilizan ese conocimiento en posteriores ocasiones, cuando se presenten ocasiones similares. La inteligencia artificial permite que cada una de las unidades elija el tipo de arma y la táctica adecuada en cada momento.

Podemos elegir mandar a las unidades y que ellos hagan el trabajo o introducirnos en primera persona en cualquier unidad disponible, viviendo la acción en el momento.

El mundo en el que nos movemos es totalmente interactivo. Se podría definir como un mundo viviente en el que las condiciones atmosféricas son realmente soberbias y los efectos tales como nieve, agua, niebla, viento, etc, son capaces de crear la atmósfera de juego adecuada al momento. Es un programa que hace sentir mucho más y que contacta con el usuario. Por otra parte, los gráfi-

El diseño gráfico

Tras la demostración del juego por parte de George Collins, los responsables de Activision nos mostraron los estudios del diseño de Battlezone II. Decenas de bocetos que representaban los gráficos de todas las criaturas, equipos e instalaciones fueron expuestos ante todos los allí presentes. Dotados de una calidad gráfica excepcional, los bocetos muestran las fases por las que pasa una idea hasta que llega a ser definitiva. Se apreciaba claramente como fases que aparecen en los primeros dibujos son eliminados para más tarde ser de nuevo sustituido por otro tipo de característica que mejoran notablemente la original. El trabajo de los diseñadores gráficos es prácticamente febril y han de descargar toda su imaginación y creatividad a fin de poder ofrecer siempre la mejor idea, y conseguir que quede plasmada en todas y cada una de sus creaciones.



La inteligencia artificial permite que cada una de las unidades elija el tipo de arma y la táctica adecuada en cada momento

cos son indescriptibles. Aprovechándose de toda la ventaja del procesador Intel Pentium III y las tarjetas aceleradoras más potentes del mercado, consigue un entorno 3D real, con mundos explorables, animaciones totalmente reales y efectos de luz no vistos hasta ahora.

Despedida de Pandemic Studios

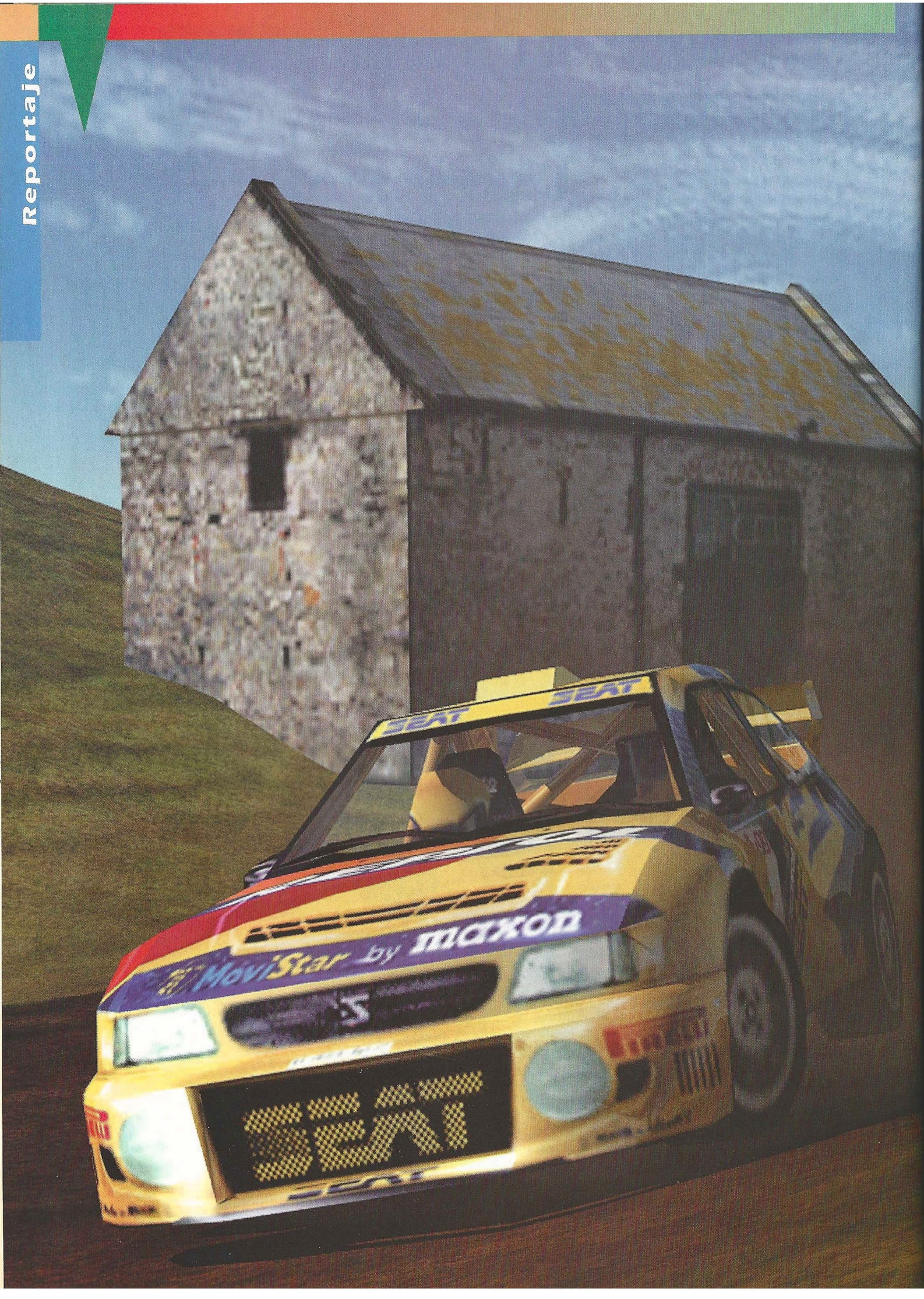
Terminamos al fin la prueba del juego, de la cual salimos todos maravillados, tanto de lo divertido de la simulación, como de la auténtica tarde de acción que habíamos pasado a los mandos de este espectacular programa. El único problema que pudimos comprobar los periodistas allí convocados fueron los requerimientos de sistema. Aunque Battlezone II puede correr en un Pentium 166 con 16 MB RAM y en entorno Windows 95, de momento requiere una tarjeta aceleradora. De todas las formas no nos engañemos, no sólo está optimizado para Pentium III, sino también la tarjeta aceleradora debería de ser de última generación para que podamos disfrutar del juego en todo su esplendor.

Tras una última sesión de prensa y unas fotos con todo el equipo técnico de Battlezone II, nos despedimos de todos ellos esperando que pronto pudiéramos disfrutar de la versión final de uno de los programas de estrategia en tiempo real que, muy probablemente, será uno de los lanzamientos más importantes en lo que queda de la presente campaña del 99.

ISDF: Main Battle Tank

El ISDF es uno de los vehículos más importantes en el universo de Battlezone II. Superior en capacidades a cualquiera de los vehículos hasta ahora producidos es la perfecta conjunción entre fuerza y movilidad.

Con una coraza fuera de lo común y un sistema de búsqueda y localización de los objetivos a nuestro alcance, el ISDF, es la principal arma de batalla en el universo de Battlezone II. Un vehículo convertido en la punta de lanza contra los implacables Scions. Un armamento superior y una capacidad de soportar daños verdaderamente increible, hacen del ISDF una auténtica pesadilla incluso para las torres defensivas de las bases enemigas. Además, su gran velocidad y adaptación al terreno le convierten en un objetivo difícil de cazar.


SEAT
SEAT
MoviStar by maxon
SEAT

Senderos de gloria

Rally Championship

Cada vez que un juego, más en concreto uno de coches, ha sido anunciado ante la prensa y el público, la expectación que ha generado ha ido más allá de lo normal. Algo parecido está sucediendo con Rally Championship, un título que lleva camino de convertirse en una leyenda.

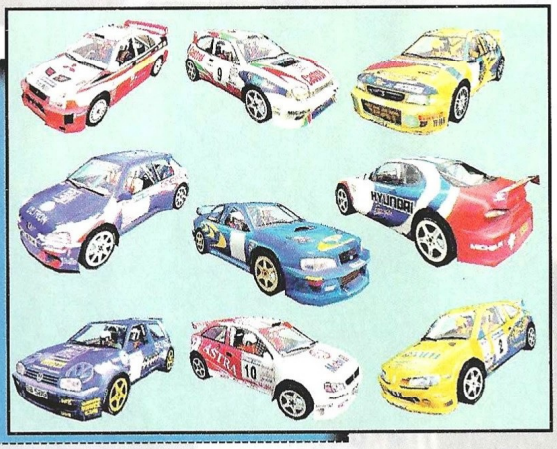
Ya es sabido por muchos de vosotros la inminente aparición de Rally Championship, un juego de rallies que pretende hacer sombra al hasta ahora maestro de maestros en lo referente a este deporte, Colin McRae Rally. El caso es que la gran mayoría de la prensa especializada extranjera ha puesto sus ojos sobre esta maravilla de la técnica y están lapidando al título de Codemasters. Sólo se nos ocurre una cosa y es la siguiente, cuando un juego como Colin ha obtenido unas puntuaciones tan altas en todas –o casi todas– las revistas del mundo y ahora se le está calificando de "chiste" comparándolo con el título de Europress es o bien porque la prensa a veces puntua un poco "a la ligera" o porque verdaderamente es una joya lo que nos están preparando.

Pues francamente, después de haber visto Rally Championship solo podemos decir una cosa, sublime. Nosotros no calificaríamos a Colin McRae de chiste, imposible. Siempre ha sido y será un magnífico juego de rallies por el que aún hoy no se nota el paso del tiempo, simplemente diríamos que de momento, lo que están programando lo supera en todos y cada uno de los aspectos, pero francamente, hay que tener en cuenta eso mismo, el tiempo que ha transcurrido entre uno y otro. Lógicamente, muchos de los aspectos que se están llevando a cabo han sido sacados del juego programado por Codemasters, con lo que en cierto modo seguirá teniendo algo en común. Con esto no decimos que estén copiando ningún elemento, puede ser todo lo original que quieran que sea, pero lo que hay que tener muy claro es que todo el mundo toma como ejemplo un juego que anteriormente ha triunfado, y ese fue el caso de Colin. Nadie va a empezar a programar un juego partiendo de uno que ha pasado desapercibido

Los vehículos están formados por unos 15.000 polígonos cada uno, con lo que el grado de detalle llegará a cotas realmente altas

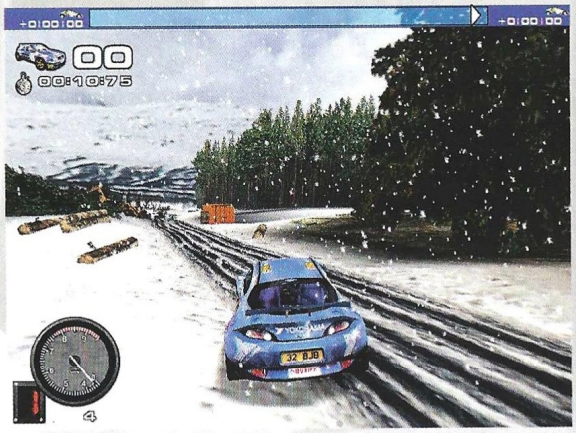
COCHES

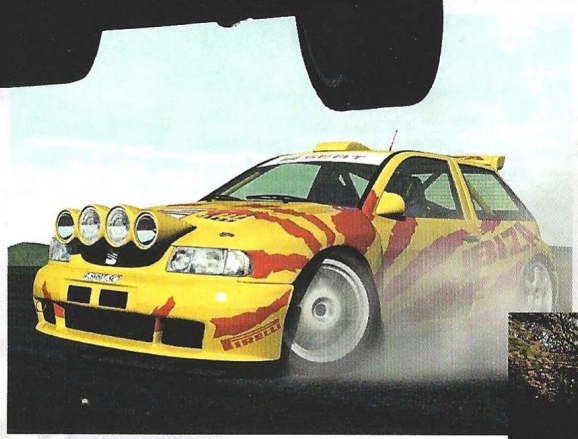
Los vehículos presentes en Rally Championship son realmente asombrosos, si bien se encuentran aún en fase de desarrollo. Como puedes ver en la imagen que acompaña a este texto el grado de realismo que se está consiguiendo queda fuera de toda duda.

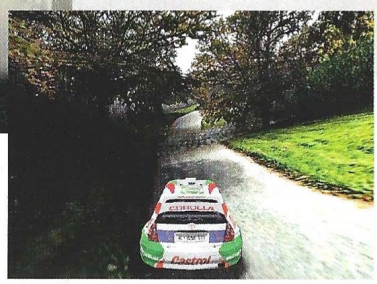


a los ojos de la prensa y del usuario, no, siempre se tomará como ejemplo un triunfador, sea el género que sea. Aun así, la mayoría de las veces se acaba fracasando, algo que hoy por hoy no se le puede achacar a este Rally Championship.

Como ya sucediera con otros juegos de características similares, aquí se ha buscado también el apoyo de un campeón de rallies, que si bien no es tan conocido por estos lares como Colin McRae o Ari Vatanen –quien colaboró estrechamente con Infogrames para V-Rally– sigue siendo un as del volante: Martin Rowe, campeón británico de 1998. Gracias a su experiencia, la conducción de los vehículos es real, muy real, tanto que llega a asustar. Cualquier cuneta con algo de gravilla desperdigada, puede convertirse en una trampa mortal; de este modo la conducción requerirá de nosotros el máximo, algo que será muy de agradecer, puesto que la longevidad del juego llegará hasta unas cotas realmente altas. Nada de correr sin más, ni de salirse en una curva yendo a toda velocidad y controlar el coche para continuar sin apenas perder puestos. Alguna vez ocurrirá, pero al igual que en la vida real dependerá de los reflejos que tengamos y de cómo viremos el coche en la dirección que más nos interese. De este modo, a los jugadores que estén acostumbrados a juegos demasiado arcade les costará algo hacerse con el control; además, habrá que habituarse a los terrenos más áridos y a los más resbaladizos, con lo que cada cir-







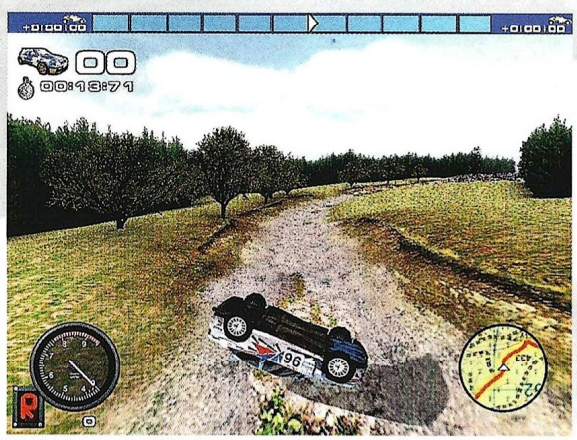
cuito será una prueba totalmente distinta a la anterior.

Mucho más que coches

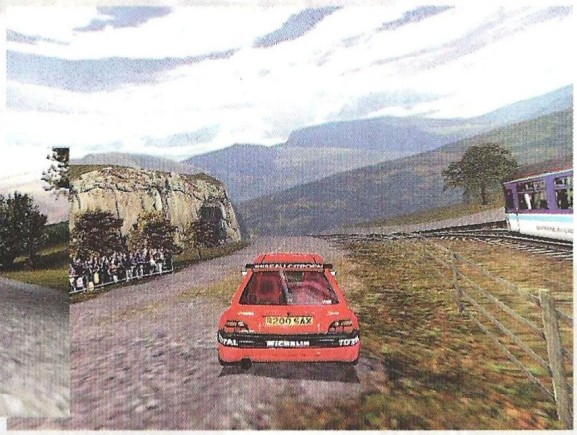
Uno de los apartados en los que ya aventaja con mucha diferencia a sus más directos competidores es en el enorme elenco de coches que pone a nuestra disposición. Además de los ya veteranos en este tipo de juegos, nos encontraremos con sustanciosa novedades, como por ejemplo el Ford Puma el Skoda Octavia o el Vauxhall Astra, así hasta llegar a la nada despreciable cifra de 22 vehículos más 3 ocultos. Cada uno de estos coches tendrá un particular estilo de conducción, si bien también dependerá de las condiciones climatológicas de cada escenario.

Los coches están siendo fielmente reproducidos, de este modo, aunque no observemos la pantalla de selección, será fácil adivinar que coche es el que se encuentra en pantalla. A la perfección con la que se están reproduciendo, hay que añadirle toda la publicidad que portan los coches reales, algo que aunque no sea excesivamente necesario si da una apariencia perfecta y un grado de realismo asombroso en todos los sentidos. Otro aspecto que se está consiguiendo a la perfección es la manera en la que la luz incide en nuestro coche, si bien es algo que todavía está algo "verde". Dependiendo de hacia que lado giremos, la luz dará en unos sitios más que en otros, consiguiendo un efecto de lo más espectacular. Cuando circulemos por la noche, los faros alumbrarán el recorrido de una forma magistral, causando en ocasiones un efecto muy vertiginoso si tenemos la cámara situada en el interior del vehículo. Los vehículos están formados por unos 1.500 polígonos cada uno, con lo que el grado de detalle llegará a cotas real-

Otro de los detalles que más prometen son sin duda los destellos que emite el sol



Las etapas que estarán presentes en el juego final representarán un total de 675 kilometros repartidos en 36 tramos



mente altas. Por otro lado, las colisiones estarán a la orden del día, sufriremos abolladuras en todas las partes del coche, llegando incluso a perder los espejos retrovisores o los parachoques, quedando el coche tras unos cuantos golpes con un aspecto verdaderamente lamentable, tal y como ocurriría en la realidad.

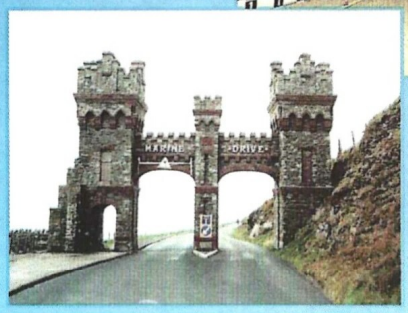
En cuanto a las luces de nuestro vehículo, tendremos además de las consabidas largas, cortas y de freno, las de marcha atrás, también presentes en la mayoría de los títulos, y las antiniebla, estas últimas dando un aspecto sensacional al coche en tramos con niebla densa. Si el tramo por el que avanzamos está completamente embarrado o comienza a llover de manera repentina, nuestro coche se manchará de barro hasta apenas reconocerlo. La carrocería despedirá chispas y humo si chocamos lateralmente con una pared o valla. Como se puede comprobar, parece ser que el apartado de los coches está de momento más que aprobado, ahora veremos el resto de elementos destacables de este juego tan prometedor.

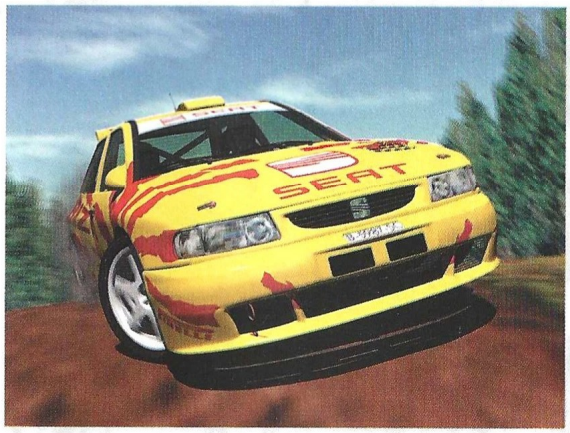
Entornos muy reales

Las etapas en las que se desarrollará el juego están basadas en entornos reales de rallies, y no sólo el lugar en el que se desarrollan las pruebas, no, cada curva, cada pendiente de un tramo real ha sido fotografiada para luego utilizar ese mismo modelo, logrando de este modo algo realmente asombroso. Las etapas que estarán presentes en el juego final representarán un total de más de 675 kilómetros repartidos en 36 tramos clásicos del Rally Oficial Británico. Según los programadores, se ha utilizado un vídeo por cada metro de tramo, aparte de haberlo fotografiado y filmado. Si esto es cierto, podemos encontrarnos con algo asombroso. Aparte del itinerario que sigamos en cada tramo, si no atendemos a las órdenes del copiloto o no prestamos excesiva atención, podremos llegar a perdernos. Esto es debido a que hay una cantidad ingente de ramificaciones en cada etapa, que no nos llevarán a ningún sitio, pero dada su longitud perderemos una cantidad de tiempo verdaderamente grande cuando nos demos cuenta de nuestra equivocación. Otro de los detalles que más prometen son sin duda los destellos que emite el sol. Si en la mayoría de los juegos veíamos cuando nos encontrábamos con el sol de frente, un halo de luz que rara vez se hacía molesto, aquí podremos incluso llegar a deslumbrar-

Como en la realidad

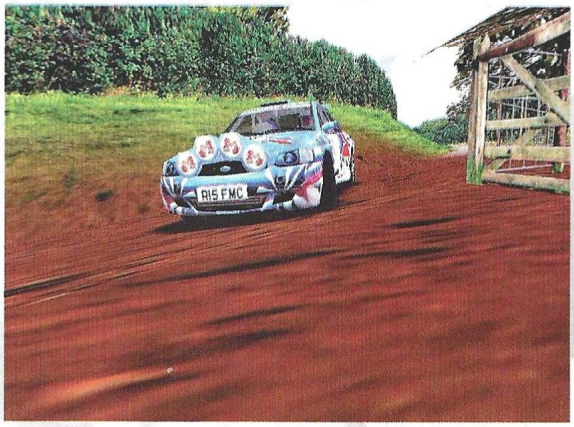
Gracias a las dos capturas que ves aquí, puedes hacerte una ligera idea del grado de fidelidad que Europress está empleando para llevar los circuitos reales al propio juego. Cualquier detalle visto en los tramos reales está siendo llevado al juego de un modo impresionantemente detallado. A la vista está: más real, sencillamente imposible.





Además de poder jugar en red de 2 a 8 jugadores, se ha introducido una opción de juego a pantalla partida

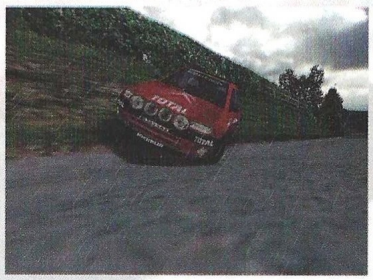
nos y perder el control del coche, sobre todo desde una vista interior.



Opciones a tutiplén

Rally Championship contará con un buen número de opciones para disfrute del jugador.

Además de poder jugar en red de 2 a 8 jugadores, se ha introducido una opción de juego a pantalla partida, algo que está muy difundido en las consolas y da buenos resultados para aquellos que bajo ningún concepto pueden jugar en red. La calidad gráfica en este modo suele perder algo, cosa que será muy difícil con este juego, ya que ha sido diseñado con un potente engine 3D diseñado específicamente para procesadores Pentium II. En lo referente a mecánica, los seguidores de los rallies verán colmadas sus expectativas. Tendremos un completo "taller" para poner a punto todos los aspectos más importantes del coche, y una vez empecemos a jugar, notaremos el cambio de un modo drástico. Aunque pilotemos el mismo vehículo, dependerá de cómo configuremos la suspensión, las ruedas, el juego del acelerador y demás, parecerá un coche nuevo, distinto al que teníamos antes de entrar en el taller.



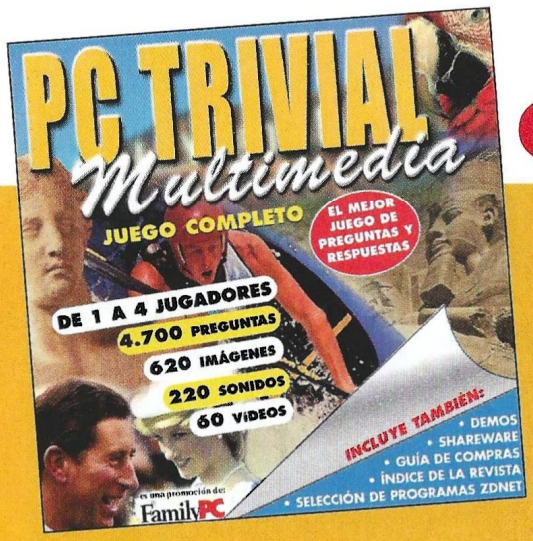
Lo que hemos podido ver de este juego promete mucho, pero nunca se sabe hasta el final lo que nos deparará. Cuando esté completamente terminado podremos decir si supera todo lo visto hasta ahora o si, simplemente, es un juego más entre tantos.

¡ESTE VERANO NO TE ABURRIRÁS!

Porque este mes en la revista FAMILYPC, además de lo más nuevo, lo más divertido, lo que realmente te gusta de la informática, te regalamos un CD-ROM con el juego completo "PC TRIVIAL MULTIMEDIA"

Pero cuidado con quien juegas...

...algunos no saben perder.



CD-ROM GRATIS

- PC TRIVIAL MULTIMEDIA: EL MEJOR JUEGO DE PREGUNTAS Y RESPUESTAS
- SELECCIÓN DE PROGRAMAS ZDNET
- LA GUÍA DE COMPRAS MÁS COMPLETA DEL MERCADO
- DEMOS
- ÍNDICE DE LA REVISTA

YA A LA VENTA POR SÓLO 495 PTS. Y UN CD ROM GRATIS

FamilyPC

LA INFORMÁTICA PARA TODOS

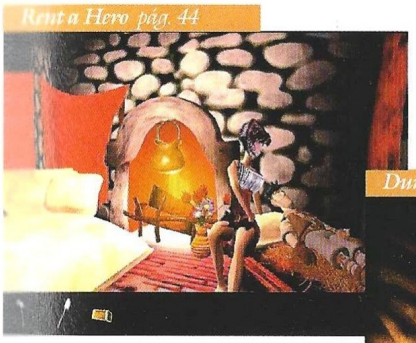
Visita Nuestra Web: www.zdnet-es.com

IMAGEN LIMITE

Reviews

44 ..... Aventura/Rol
48 ..... Estrategia
60 ..... Acción
72 ..... Deportes
74 ..... Simulación

Rent a Hero pág. 44

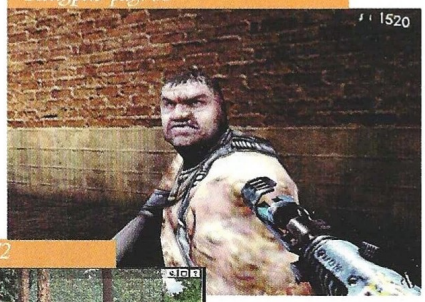


Dungeon Keeper 2 pág. 52

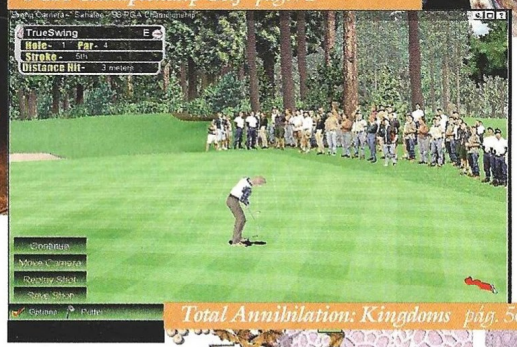
Crónicas de la Luna Negra pág. 48

ProPilot 99 pág. 74

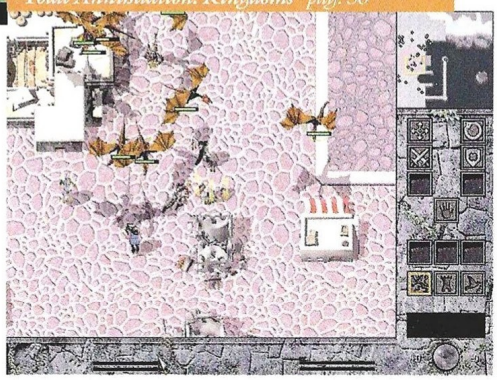
Kingpin pág. 60



PGA Championship Golf pág. 72



Total Annihilation: Kingdoms pág. 56



Así puntuamos en CGW

imprescindible

Entre 5 y 4 CD's, obtendrán esos escasos, pero memorables juegos en los que casi todo es realmente bueno. Son pocos, pero como dicen los gallegos, "haberlos, haylos".

muy bueno

De 4 a 3 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que tan sólo les faltó la guinda final para haber obtenido el codiciado sobresaliente. Aún así merece la pena seguirles la pista.

bueno

El segmento de 3 a 2 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron poco afortunadas.

pasable

Bastante peor parados saldrán los que solamente obtengan de 2 a 1, es decir, suspenso total y absoluto. Pese a todo no son ni mucho menos los peor parados.

bajo mínimos

Los peor parados con diferencia serán aquellos juegos que obtengan menos de 1 CD, es decir, aquellos escasos, pero lamentables juegos en los que casi todo es un puro despropósito.

Aventuras y desventuras de Rodrigo

Rent a Hero

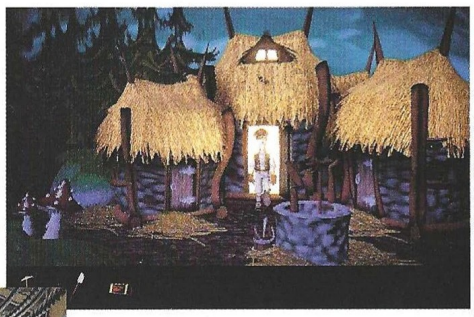
Muchos son los seguidores de las aventuras gráficas en nuestro país, pero de lo que no estamos muy seguros es de a cuantos de ellos va a agradar este Rent a Hero.

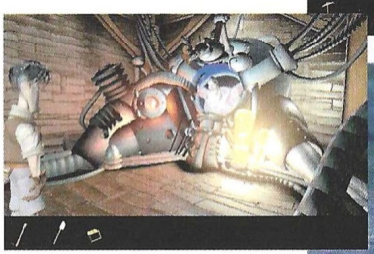
Siempre hemos disfrutado con las aventuras gráficas, y aunque algunas hayan sido mejores y otras peores, al fin y al cabo siempre han calado hondo en los usuarios. Hace algunos años, muchos de estos aficionados se introdujeron en éste "mundillo" gracias a títulos del calibre de Loom, las aventuras de Indiana Jones o el recién reeditado Monkey Island. Este tipo de juegos siempre han destacado por hacer uso de un sencillo control y, en la mayoría de los casos, una buena trama argumental. Aventuras llenas de puzzles que resolver y cientos de personajes con los que entablar conversación, y lo mejor de todo, haciendolo todo con un simple "clic" del ratón. Mucho tiempo después de las anteriormente citadas aventuras nos llega Rent a Hero, un juego que ha dado bastante que hablar desde hace ya un tiempo, y que sin embargo no ha cumplido con las expectativas levantadas. Pero bueno, vayamos por pasos.

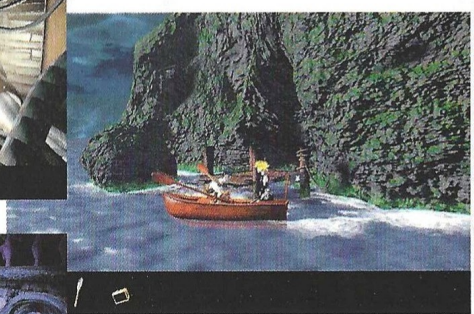
Historia original

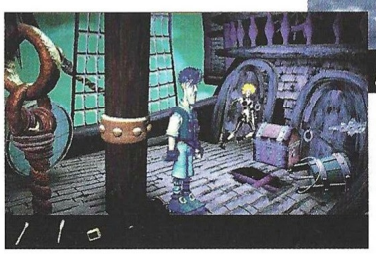
En primer lugar, Rent a Hero destaca por su hilo argumental, aspecto de vital importancia en este tipo de juegos. El protagonista de la historia es Rodrigo, un excéntrico personaje que tiene montado un negocio dedicado a todo tipo de rescates y solución de misterios, o sea, un héroe. El caso es que su negocio no va precisamente viento en popa y apenas tiene dinero para subsistir; ya es sabido por todos que el trabajo de héroe está demasiado explotado y nadie que quiera ganarse la vida así lo tiene sencillo. Un buen día, un extraño personaje llamado Namil acude en busca de su ayuda; los piratas han secuestrado a su preciosa mujer Jasmine y quiere recuperarla a toda costa. Rodrigo hará el trabajo a cambio de una bolsa de oro debido a que está prácticamente arruinado, así pues comienzan las andanzas de tan peculiar héroe.

Lo que al principio parece que va a ser un trabajo muy complicado resulta acabar siendo un problema de fácil solución. Lo verdaderamente complicado llegará cuando entremos en contacto con los piratas. Debido a que en una ocasión nos meterán al calabozo –lugar en el que conoceremos a la exuberante Jasmine– seremos testigos de los maléficos planes que quieren llevar a cabo. La isla en la que vivimos en paz y armonía –de ahí que apenas haya trabajo para un héroe– corre el riesgo de sucumbir ante los malvados planes piratas: debemos salir de nuestro cautiverio y ayudar a la comunidad y a nuestros compañeros, ajenos a lo que se les viene encima...



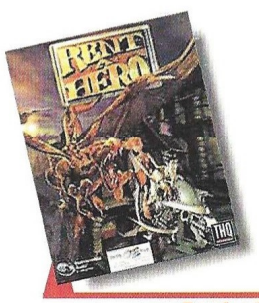




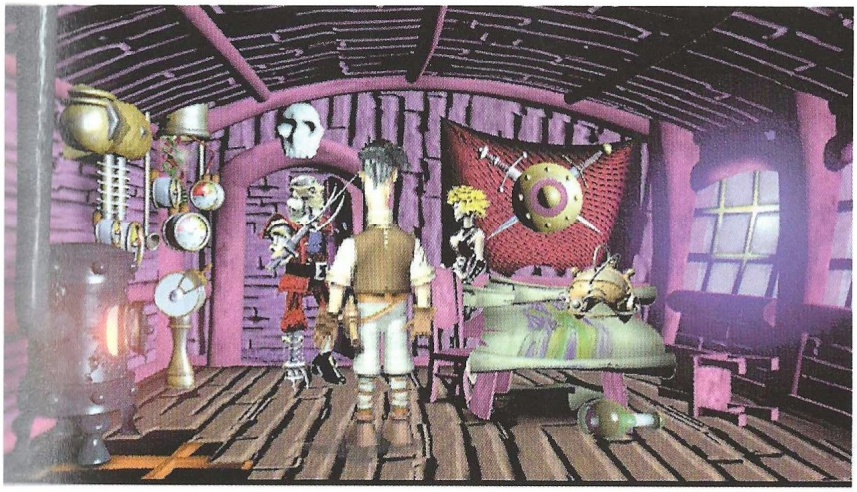


Un poco primitivo

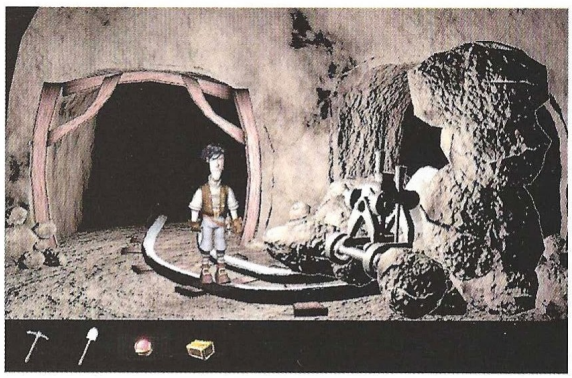
Básicamente, el apartado gráfico que emplea el juego es atractivo, los escenarios están prerenderizados y cuentan con muchos detalles, aunque por desgracia muy pocos de ellos son móviles. Los requisitos mínimos recomendados tampoco son como para tirar cohetes de alegría, y la verdad es que a fin de cuentas tampoco es para tanto gráficamente hablando, por lo menos hoy en día. En muchas ocasiones, cuando nuestro personaje se prepare para hacer una determinada acción, se tornará de un color pálido que delatará el mal hacer de los programadores en este sentido. Aunque contemos con un equipo realmente potente, en la mayoría de los casos sufriremos unas incómodas ralentizaciones, algo absolutamente imperdonable en un juego de este tipo. Otro de los aspectos negativos son los tiempos de carga. Al igual que ya sucedie-



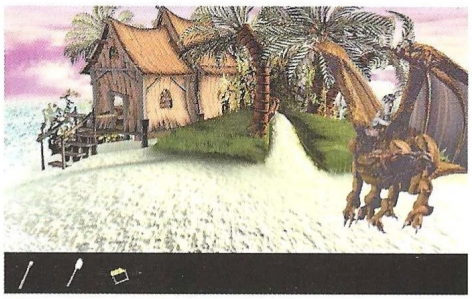
Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 133, 16MB de RAM, 200Mb de disco duro libres, CD-ROM 6x, ratón, SVGA, tarjeta de sonido, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: THQ
Distribuidor: Proein

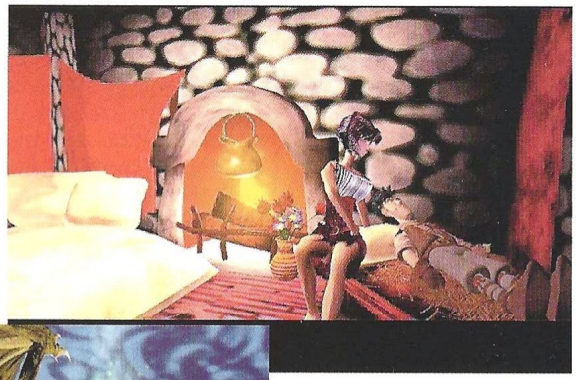


El protagonista de la historia es Rodrigo, un excéntrico personaje que tiene montado un negocio dedicado a todo tipo de rescates y solución de misterios



ra con Resident Evil, cuando cambiemos de una localización a otra el juego tardará una barbaridad en mostrarla, algo que puede acabar por molestar a más de uno, a veces darán ganas de sacar el juego y no volverlo a introducir jamás. Aunque quizá el mayor fallo del que hace gala Rent a Hero es la durabilidad del mismo. Las acciones a seguir son demasiado elementales, en ocasiones pensaremos que ha sido ideado para disfrute de un niño en lo más tierno de su edad. Cuando nos surja un escollo solo tendremos que seguir al pie de la letra lo que se nos dice, o en su defecto visitar a todos los personajes que hemos conocido con el fin de que digan algo distinto a la vez anterior, y créenos, esto no supondrá un problema debido al paupérrimo número de ellos. Al contrario que en otros títulos del mismo género en los que cuando hablamos con alguien tenemos varias posibilidades como respuesta, aquí sólo tendremos que pulsar continuamente el botón del ratón, algo que termina siendo soporífero al 100%. Para más inri, la distribuidora que comercializa el juego en nuestro país ha tenido la brillante idea de sacarlo a la venta en perfecto inglés, algo que ciertamente no llegamos a comprender; ni tan siquiera se han traducido los textos, con lo que una persona que no sepa inglés en un grado medio no se enterará del argumento, que de entre todas las cosas es lo mejor. Por último, debemos avisar que encontraremos una cara opuesta de la moneda, para peor. Algunos de los puzzles que aparecerán hacia el final del juego no tendrán fundamento alguno, simplemente se basarán en nada. La solución la obtendremos de dos formas, o bien mediante una guía, o bien con mucha suerte o intuición... una verdadera lástima. La secuela de este título está en marcha, esperemos que tomen nota y no tropiecen dos veces con la misma piedra, sobre todo con la traducción, aunque viendo el panorama habrá que esperar, y bastante...





El truco es...

Visita constantemente a todos los personajes que vayas conociendo, es algo molesto pero no se pierde mucho tiempo, será la única forma de salir de algunas situaciones. Ten un diccionario de inglés cerca, nunca se sabe.

Calificación

Rent a Hero

Pros: La historia con la que cuenta el juego es divertida y algunas de las conversaciones –en inglés– también lo son. El apartado gráfico no es malo del todo.

Contras: Un pésimo control de juego y la ausencia de traducción a nuestro idioma arruinan lo que podía haber sido una entretenida aventura gráfica. Algunos puzzles carecen de fundamento alguno.

¿Rol del bueno?

Blaze & Blade

Tal vez los usuarios de consolas encuentren atractivo cualquier juego de rol, a pesar de tratarse de títulos mediocres en la mayoría de los casos. Este es sin duda el caso de este juego.

Yes que sobre todo en Japón, el género denominado RPG (Rol Playing Game) tiene una gran acogida entre los usuarios. Desde hace ya bastantes años, este singular género ha calado hondo entre muchas personas de nuestro país, en lo referente a consolas. Al principio no eran tan bien acogidos, sobre todo porque la mayoría de ellos tenían de Rol lo mismo que Quake tiene de hermana de la caridad. Casi todos seguían un procedimiento basado en la aventura y la exploración en los que había que hablar con infinidad de personas, y para colmo solían estar en inglés. Tras un tiempo, las compañías empezaron a tomar más en serio a España en lo referente a la industria de los videojuegos y al menos llegaban en castellano, con lo que los usuarios se fueron acercando más. Poco a poco, los denominados juegos de Rol han intentado introducirse en el complicado mundo del PC en lo que a software se refiere, casi siempre sin éxito, más o menos como sucedía con las consolas al comienzo. Hoy tenemos entre manos Blaze & Blade, un juego atípico que entremezcla el Rol y la aventura sin mucho acierto, pero vayamos por partes.

La historia

Cuando comenzamos a jugar, una pequeña introducción de aspecto japonés nos pone al corriente de la historia del juego. Un chico –al que como de costumbre le ponemos el nombre– parece ser destinado a salvar el mundo de la destrucción total... y no hay más. Así es como comienza, al igual que la mayoría de estos juegos. Un mal argumento para un mal juego, lo típico.

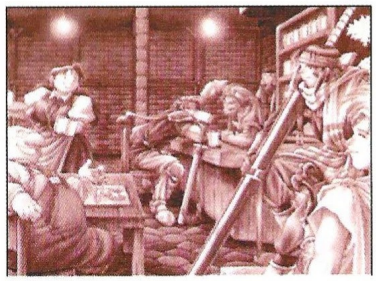
Sin saber a cuento de qué, empezamos en una especie de posada de la que no podemos salir hasta conseguir suficiente información de lugares en los que supuestamente reina el más profundo de los caos. Tras hablar con un borracho, un indio mohicano y una molesta niña que no para de hacernos reverencias y decirnos adiós, logramos salir de tan monótono lugar para aparecer en un mapa, lo más bonito del juego. A través del mapa nos desplazamos a los lugares que estén accesibles, o sea, sólo uno al principio, mejor que regresar al bar...

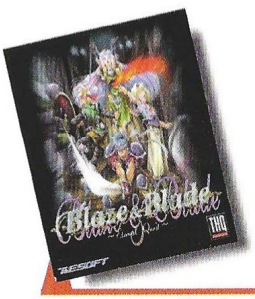
Una vez en la nueva localización, tendremos nuestra primera experiencia bélica. Una especie de cucarachas de 10 kilos y unos duendes con cara de hámster intentarán dar al traste con nuestra importante misión; un par de golpes con nuestra espada y pasarán a ser historia. Andar de un lado a otro, deshaciéndonos de estos pobres seres sin razón de ser y leyendo carteles será nuestro objetivo básico.

¿Engine 3D?

Una de las cosas más interesantes será ver como el juego soporta tarjetas 3D. Tras configurar todo de un modo correcto, iniciaremos nuestro periplo de héroe para comprobar que el apartado gráfico es paupérrimo. Los polígonos desaparecen como si se los llevara el viento y dejan ver un sórdido fondo negro en donde tendría que haber otra habitación. Los personajes dan la sensación de que están patinando y están plagados de unos toscos pixels. Cuando andamos por el bosque –casi siempre– los arboles parecen estar hechos mediante papel recortable, lo que produce un efecto bastante desagradable.

Lo único que encontramos de positivo en el apartado gráfico es el desplazamiento de la cámara. La podremos girar a nuestro antojo para observar la acción desde el ángulo más conveniente. Además, se desplazará con suavidad por todo el mapeado. Eso sí, los problemas gráficos serán mucho más evidentes cuando la giremos. De este modo la cámara puede quedar situada por detrás de una pared y perder el rumbo. Si estamos enfrascados en una batalla no duraremos nada debido a la dichosa cámara.





Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 133, 16MB de RAM, 200MB de disco duro libres, CD-ROM 6X, ratón, SVGA, tarjeta de sonido, Windows 95/98
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: THQ
Distribuidor: Proein

Y hay más

En efecto. Aun quedan más cosas que lo destierran a lo más bajo. Como hacíamos referencia al principio, en estos juegos hay que hablar hasta la saciedad con muchos personajes, y los usuarios de consola suelen tener la suerte de hacerlo en castellano. Pues en este caso habremos de conformarnos con el idioma de Shakespeare. Un perfecto ingles nos acompañará a lo largo y ancho de esta aventura. Infinidad de textos en inglés harán que se pierda rápidamente el poco interés que pueda haber si no se domina en demasía el idioma. Incluso en los menús de inicio nos tendremos que ver las caras con una infinidad de opciones que al final no nos llevarán a ningún sitio. Costará muchísimo comenzar una partida si no se está atento a lo que nos dice la pantalla, aún así no será nada difícil extraviarnos entre tanto menú.

El truco es...

El truco está principalmente en, aparte de tener un buen nivel de inglés, hablar con todos los personajes de un modo insistente, al igual que en todos los juegos de temática parecida, aparte de eso...

La música del juego dará ganas de no tener tarjeta de sonido, si bien en el bar del principio se puede hablar con un músico y hacer que "toque" otra canción. Podremos elegir tres distintas: una canción rápida, una lenta y otra que suena por defecto, que además es con diferencia la peor de las tres. Los sonidos tampoco son precisamente nada de otro mundo, unos simples pitidos y sonidillos varios que aportarán nada o muy poco a lo que ya hay. En fin, un nuevo intento sin éxito de acercarnos a los curtidos usuarios de PC este género tan peculiar y tan bien recibido por los usuarios de consolas. Quizá algún día esto cambie, pero hasta entonces lo mejor es olvidar experiencias tan poco memorables como la que proporciona este mediocre Blaze & Blade.

Calificación

Blaze & Blade

Pros: La introducción no es mala del todo si te gusta el anime japonés. A los fanáticos del género les puede gustar.

Contras: Gráficos, historia, personajes, diálogos, música y prácticamente todo lo que rodea a esta aventura. Los textos en inglés acaban de estropear el panorama.

A golpe de mandoble

Crónicas de la Luna Negra

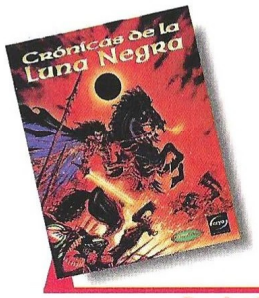
Una de las aventuras más apasionantes creadas en cómic nos llega ahora a nuestros ordenadores en forma de juego de estrategia. Las más grandes batallas jamás vividas en nuestro ordenador estarán presentes en Crónicas de la Luna Negra.

Todo lo que rodea a Crónicas de la Luna Negra comenzó en el momento en el que surgió de la mente de sus creadores, Froideval y Ledroit. Después de dirigir esta fantástica aventura de héroes y villanos, magia y sangre hacia el éxito inminente en el mundo del cómic, Cryo se ha encargado de trasladar todas sus cualidades a nuestras exigentes pantallas. La historia nos traslada a la tierra media, un lugar en el que todo lo fantástico tiene cabida de un modo u otro. Ésta tierra en la que habitaremos estará plagada de Orcos, Dragones y Tumularios, sin olvidar a los valerosos caballeros burgueses y religiosos. Nosotros tomaremos el papel de Wishmerhill, un valiente caballero, pero ambicioso como el que más. Su labor será la de conseguir, empleando todo tipo de argucias, conquistar el mundo entero.

Wishmerhill comenzará solo, no tendrá a nadie a su lado, salvo los consejos de un anciano sirviente, los que en cierto modo nos serán de gran utilidad para integrarnos en el complejo entorno del juego. Una vez empecemos a recorrer los diferentes lugares del mapa en el modo de entrenamiento, tendremos que practicar misiones de todo tipo, desde lo más simple como puede ser combatir contra un maloliente grupo de proscritos hasta aliarnos con un determinado clan para ayudarles a defender su fortaleza. Por ejemplo, una de las misiones que más demuestra el grado de estratega que hay que tener, es una en la que debido al escaso numero de nuestro ejército debemos de ponernos a las ordenes de un personajes realmente detestable, un ser que sin más presencia que la suya es capaz de derruir un imperio entero. El caso es que no nos quedará más remedio que unirnos a tan despreciable tipejo, al que cuando menos se lo espere dejaremos a merced de un poderoso ejército sin que tengamos que mover un solo dedo. Una vez sea derrotado, su ejercito esclavizado pasará a nuestro poder; este es básicamente el estilo de juego que tendremos que afrontar en Crónicas de la Luna Negra.

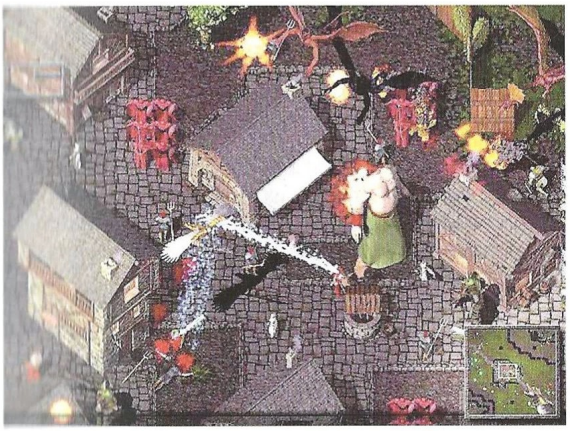
Estrategia 100%

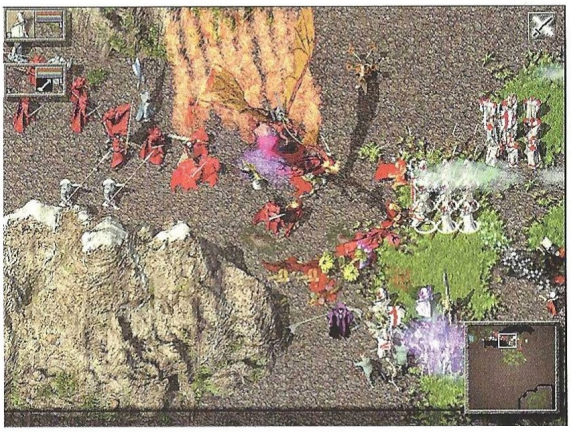
Un aspecto que hay que dejar muy claro desde un principio, es que cuando iniciemos por primera vez este título algunas cosas serán bien distintas a otros de similares cualidades. Para muchos amantes de la estrategia será algo fabuloso, para otros sin embargo no lo será tanto. El juego desde un principio cuenta con un sólido argumento y con una buena cantidad de opciones y modos de juego. Al principio resultará prácticamente inapreciable, pero después de superar el consabido modo de iniciación e ir salvando escollo tras escollo echaremos algo en falta. A pesar de ir "construyendo" un inmenso imperio –el más grande que recordamos– todo se basará en ejércitos como tales, es decir, no tendremos que preocuparnos por edificar granjas, ni poblados ni nada similar. Es cierto que contaremos con un inmenso castillo dependiendo del clan que elijamos de entre los cuatro existentes, pero dicho castillo será nuestro cuando entremos de lleno en el juego. Cuando superemos todo el modo de aprendizaje ya lo tendremos en nuestro poder, algo que en cierto modo es de agradecer, pero que a la larga puede resultar monótono. Por eso decimos que mucha gente echará en falta ese toque de otros juegos, pero lo que nadie echará en falta en ningún momento será el aspecto bélico. Jamás en un juego de estas cualidades se han sucedido de una manera tan constante y concisa las batallas, unos combates que en un principio sólo gustarán por la inteligencia que derrochan y por la que hay que emplear para superarlas. Es posible que ni tan siquiera asombre el aspecto gráfico, por lo menos al principio, lo que más atraerá a propios y a extraños será el ver en un estado avanzado del juego las épicas batallas que se formarán entre clanes distintos. A medida que progresemos en nuestro periplo de conquistador medieval y nuestro ejército vaya creciendo en número y poder, se-



Precio: 7.450
Requerimientos: Pentium 200MMX, 32Mb de RAM, SVGA 2Mb, CD-ROM 2x, 120Mb de disco duro libres, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Cryo
Distribuidor: Friendware

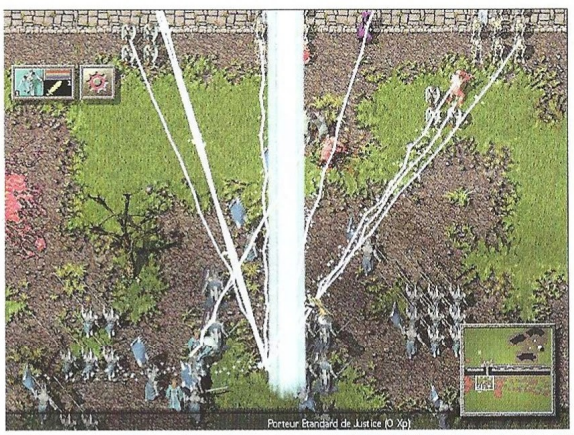
remos testigos de las mayores batallas vistas en PC. En los niveles más avanzados del juego nos encontraremos con una cantidad ingente de seres peleando, imperios enteros en el campo de batalla o en las almenas de un castillo, a lo que hay que sumar la presencia de todo tipo de animales de granja y llante, por lo menos a primera vista, todos los seres que pueblan esta mágica tierra parecen estar vivos. El más mínimo detalle será apreciable en cualquier momento, de este modo seremos testigos de las más sangrientas batallas, veremos como golpean con sus espadas o disparan con sus arcos y así destruyen a sus enemigos. Las cabezas y demás miembros del cuerpo saltarán por los aires de un modo realmente escabroso, litros de sangre bañarán las verdes praderas o las heladas cimas de las montañas, en fin, todo un espectáculo. Las localizaciones que veremos a lo





Jamás en un juego de estás cualidades se han sucedido de una manera tan constante y concisa las batallas

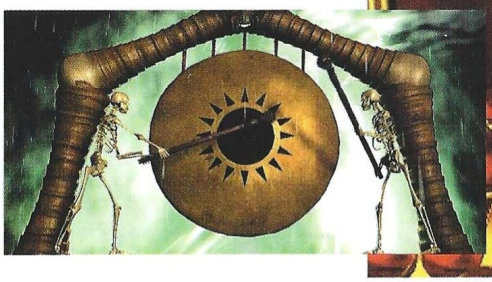
lógicamente granjeros, todos ellos con sus utensilios perfectamente reproducidos, a pesar del pequeño tamaño con el que están concebidos.



Detalles

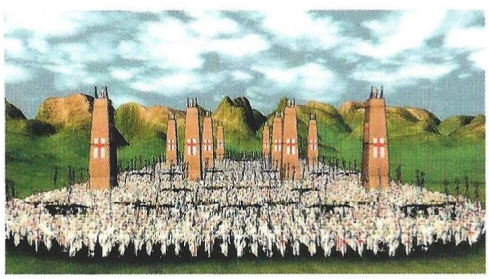
Uno de los puntos fuertes de éste título es sin duda alguna el grado de detalle que se alcanza en algunos momentos. A pesar de no ser un juego técnicamente bri-

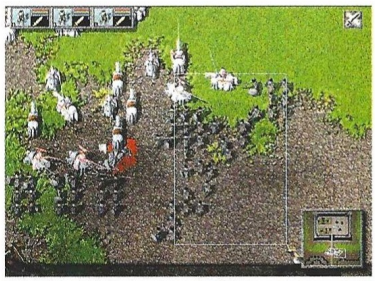
Crónicas de la Luna Negra



Encontraremos las batallas más grandes jamás vividas, una historia fabulosa digna de una gran producción, y un bestiario amplio y con una gran variedad de personajes

largo del juego también están realmente bien concebidas, los castillos por ejemplo, son todo un alarde de originalidad, y dependiendo del clan con el que juguemos variarán en muchos aspectos. Si una vez atravesado el periodo de prueba nos unimos a las filas del ejército de La Luna Negra, la arquitectura de todos sus castillos, cuarteles y demás, tendrán un aspecto tenebroso; si por el contrario nos decantamos por los guerreros de la orden de la luz todo tendrá un aspecto más religioso y benévolo. Los dragones y el resto de personajes alados que aparecerán a medida que avancemos son uno de los puntos más destacables de Crónicas de la Luna Negra. El movimiento de las alas al viento es realmente suave y fluido, contrastando en perfecta armonía con los juegos de luces y sombras que destacan todos los elementos del juego. La música que se ha utilizado para crear ambiente no podía ser más acertada, de este modo nos encontraremos con piezas únicas con

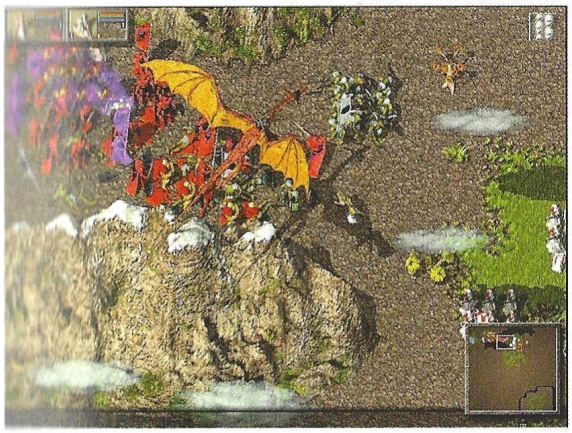


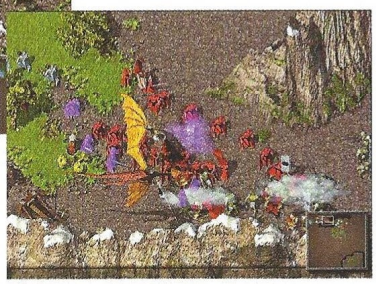


El truco es...

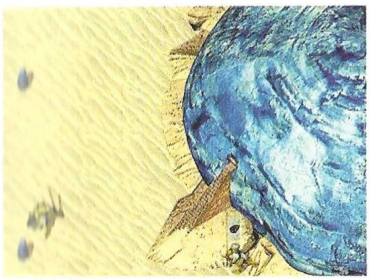
Calcula bien la situación antes de afrontar cada batalla, será el único camino para lograr salir victoriosos. Muchas misiones parecen más difíciles de lo que son en realidad, bastará con observar la posición de nuestros enemigos y reservar nuestros componentes más poderosos para rematar la situación.

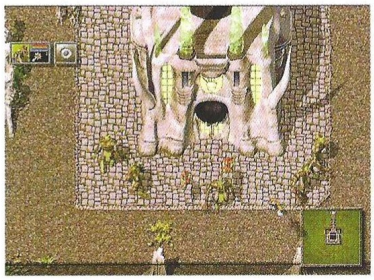
Los dragones y el resto de personajes alados que aparecerán a medida que avancemos son uno de los puntos más destacables del juego





tintes clásicos, unos temas que ya en la fantástica secuencia de introducción dejan patente la calidad con la que cuentan. Unos coros ensordecedores ayudarán a que la acción no cese en ningún momento. Además, se podría asociar perfectamente cada tipo de música que aparece con un determinado clan. Todos los detalles, tanto visuales como sonoros, crean el ambiente necesario en todos los aspectos.





Equilibrio

Crónicas de la Luna Negra posee un buen equilibrio entre todos los elementos con los que cuenta, a excepción de como ya hemos señalado antes en el aspecto que poseen otros juegos, la construcción a nuestro antojo del imperio que queramos controlar. Aquí todo se basará en luchar, luchar y luchar, eso sí, será más complicado que en otros títulos. En muchos casos recuerda a WarHammer: Shadow of the Hornet Rat, título en el que tampoco teníamos que construir edificios ni nada por el estilo, todo se basaba en la lucha en tiempo real y en la estrategia. Muchos pueden hallar aquí un defecto, que en cierto modo lo es, pero otros encontrarán el juego que siempre han estado esperando. Las batallas más grandes jamás vividas, una historia fabulosa digna de una gran producción y un bestiario amplio y con una gran variedad de personajes. Como último dato ha destacar hay que decir que está totalmente traducido al castellano, algo que sin duda es una virtud, aunque sólo sea para que los que se acerquen a él comprendan de principio a fin la maravillosa calidad que atesora todo lo enrevesado de su argumento.

Calificación

Crónicas de la Luna Negra

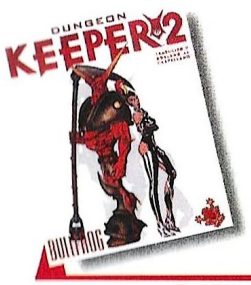
Pros: Es uno de los mejores juegos de estrategia en tiempo real que se pueden encontrar, sobre todo para los amantes de la tierra media. Las épicas batallas de las que seremos testigos son increíbles, nunca hemos visto combatir tanta gente a la vez y con una interfaz tan sencilla.

Contras: El juego solo se centra en las batallas y deja de lado la construcción masiva de bases para nuestros regimientos, solo podremos comprar soldados en nuestro castillo "prefabricado".

Mazmorras llenas de "vida"

Dungeon Keeper 2

Hace exactamente dos años, dábamos buena cuenta de Dungeon Keeper, un título que derrochaba imaginación por sus cuatro costados y daba aire fresco a un género tan machacado como el de la estrategia. Ahora sabremos si después de tanto tiempo la segunda parte hace honor al nombre que lleva.



Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 166, 32MB de RAM, 300MB de disco duro libres, CD-ROM 4X, SVGA de 2MB, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: Bullfrog
Distribuidor: Electronic Arts

Muchos fueron los usuarios que quedaron más que satisfechos con Dungeon Keeper. En este original juego se nos proponía ser "amos del calabozo" y luchar contra el bien para hacernos con el control de las profundidades. A partir de un pequeño pedazo de mazmorra y unos pocos duendes debíamos construir una gran ciudad subterránea y poco a poco ir acercándonos a nuestro objetivo, destruir al señor que estuviera en posesión de esas tierras. Aunque pareciese lo contrario, lo que menos teníamos que hacer era luchar. Uno de los principales objetivos era crear una inmensa mazmorra y llenarla con todo tipo de seres y localizaciones. De este modo, para que los habitantes de la mazmorra estuvieran satisfechos de seguir nuestras órdenes, debíamos mantenerlos contentos en todos los aspectos posibles, desde tener la despensa llena de comida a pagarles sus honorarios de cuando en cuando. Si no teníamos estas cosas en cuenta, los habitantes de nuestro "pequeño mundo" podían llegar a rebelarse y marcharse de allí, aunque si les dábamos un par de bofetadas a tiempo se podía evitar, por lo menos temporalmente, hasta que nos rehiciéramos en los aspectos más críticos.

Igual pero distinto

Básicamente, el modo de juego que tendremos que seguir en esta segunda parte será el mismo que se utilizó hace dos años. Tras construir una inmensa mazmorra y nutrir un esplendoroso ejército del mal, deberemos conquistar terreno a quien se nos interponga, para de este modo hacernos con todas y cada una de las gemas Pórtico y derrocar de su largo reinado al Rey Reginaldo. Para comenzar a levantar los "pilares" de nuestro imperio del mal, partiremos siempre del denominado "corazón de la mazmorra", lugar del que emanará todo nuestro maléfico poder. Partiendo de este punto, ordenaremos a nuestros seres más fieles –los duendes– que excaven en las paredes para encontrar riquezas y para construir todos los habitáculos que sean necesarios, pero antes de nada deberemos encontrar una "puerta" para que empiecen a llegar criaturas de todas las clases a nuestros dominios.

Por este mágico conducto entrarán para incorporarse a nuestras filas todo tipo de seres, pero habrá que habituarlo todo para la ocasión. Por poner un ejemplo, si queremos obtener un mayor nivel intelectual, hasta que no tengamos una gran biblioteca los magos no llegarán dispuestos a mejorar los conjuros que ya tengamos u otros nuevos. O si lo que realmente nos hace falta es construir trampas o puertas para cerrar el paso al enemigo, si no tenemos un taller, los trolls, que son los constructores de este tipo de cosas no se verán atraídos por nuestro reino. Aunque una cosa hay que tener muy clara: a pesar de contar con la ayuda de muchos seres, a los que más tendremos que cuidar y procurar que su estado de ánimo sea siempre bueno son los duendes.

Estos pequeños seres no son guerreros, sólo se encargan de hacer túneles y todo lo referente a la construcción, a excepción del armamento. Sin ellos no lograremos avanzar lo más mínimo. Si queremos construir una guarida para que nuestras criaturas descansen, los duendes se encargarán de excavar el terreno allá donde les ordenemos, tenga el tamaño que tenga. Pero aparte de esto, ellos se encargarán de hacer ese suelo habitable y reconfortable para las especies venideras.

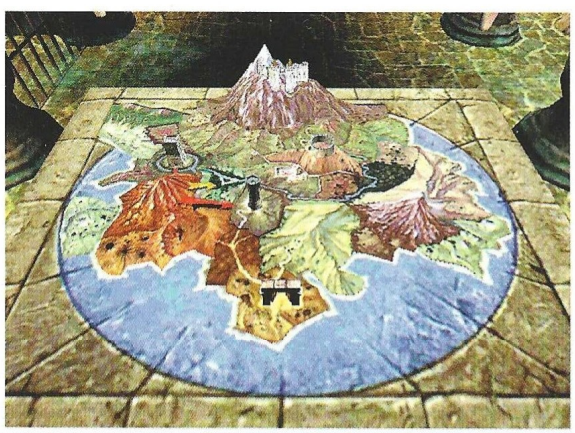
Tras construir una inmensa mazmorra y nutrir un esplendoroso ejército del mal, deberemos conquistar terreno a quién se nos interponga

Ingeniería de vanguardia

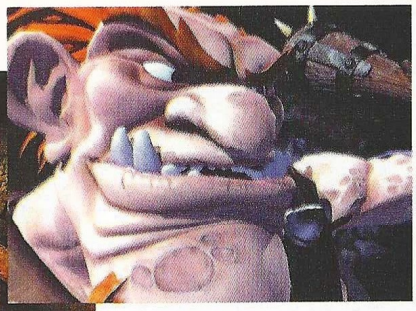
A pesar de encontrarnos inmersos en la oscuridad de las mazmorras, las técnicas militares que emplearemos son de lo más vanguardistas, lógicamente salvando diferencias. En niveles avanzados del juego tendremos la posibilidad de tener una prisión para encerrar en ella a nuestros enemigos más débiles. Una vez los encerremos, se nos avisará que en la prisión una criatura está muriendo de hambre. Cuando ya haya muerto pasará a engrosar nuestro ejército como un terrible esqueleto u otro ser de ultratumba.

También podremos tener a nuestra disposición una sala de torturas, lugar en el que aparte de hacer pasar un mal rato a nuestros enemigos podremos castigar a nuestros subordinados. Cuando atrapemos algún enemigo, lo meteremos en la cárcel para que pase a formar parte de nuestro ejército o lo torturaremos en la silla eléctrica u otro elemento similar por simple diversión. Pero no sólo nos servirá para esto. Una vez tengamos plenamente habilitada la cámara de tortura, una nueva y rara especie llegará hasta nosotros, las damas. Estos peculiares seres son amantes del más profundo dolor, y unas cuantas rondas en nuestra sala de torturas bastarán para que estén completamente felices y listas para la más encarnizada de las batallas.

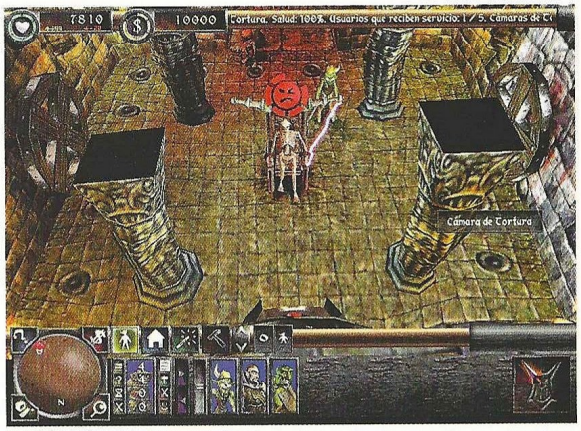
Para incrementar el estado de ánimo de nuestras criaturas, podremos incluso contar con los servicios de un casino... sí habéis leído bien, un casino. Entre batalla y batalla, nuestras criaturas podrán divertirse un rato haciendo apuestas y ganando un dinero extra aparte del que nosotros les pagamos. En el casino podremos optar por dos cosas según lo que más nos interese en cada momento. Si por ejemplo estamos escasos de dinero y no encontramos más sitios de los que sacarlo, podremos establecer un nivel bajo de premios y así ganar más dinero nosotros que nuestros "contribuyentes", sacrificando algo su estado de ánimo. Si por el contrario se acercan tiempos de batalla y nos sobra el dinero, podremos dar unos grandes premios y a la hora de pelear nuestras criaturas estarán mucho más activas y felices.



Buena estrategia. Parece que sabes tan bien como yo que los héroes huirán por esos pasillos tan pronto la batalla se incline a tu favor, y lo mejor es preparar emboscadas para cubrir su huida.



Los personajes están modelados completamente en 3D, con una texturas muy definidas y una suavidad en todos sus movimientos digna de elogio



todos sus movimientos digna de elogio. Aunque, sin duda alguna, el entorno general de todas las mazmorras es lo mejor. Tanto si nos encontramos distanciados de un punto como si estamos situados cerca, los elementos no varían lo más mínimo, todos tienen la misma calidad de detalle desde un punto u otro. En el primer Dungeon Keeper, existía la posibilidad de "poseer" a un personaje en concreto de nuestro ejército. De este modo la perspectiva cambiaba de manera radical y pasábamos a verlo todo desde una perspectiva subjetiva. Pues ese "hechizo" también está presente ahora, y no podía ser más espectacular. Uno de los mayores inconvenientes de DK era que tras unos bonitos escenarios "pseudo 3D" los personajes eran simples sprites, y al utilizar esta nueva forma de verlo todo se notaba en demasía.

La mayor diferencia

En lo que más se nota el paso del tiempo respecto al primer DK es en el apartado gráfico. Si ya nos impresionó el engine que se utilizó hace tiempo, el de ahora es realmente espectacular. Todos y cada uno de los elementos que encontraremos en las mazmorras son dignos de elogio. Los interminables pasillos con sus baldosas, antorchas y demás están realizados de un modo sorprendente. Los personajes, lo que más ha evolucionado, están modelados completamente en 3D, con unas texturas muy definidas y una suavidad en

El truco es...

Práctica primero en la opción "Mazmorra de Mascotas", tomarás confianza con los controles de una manera rápida y sencilla. Una vez que comiences una campaña, escucha todos los consejos que te dan y procura no atacar hasta tener habilitada la mazmorra en todos sus aspectos posibles. Nunca evites coger oro, es fundamental.

Ahora, gracias al poderoso engine 3D del que se hace gala en esta continuación, la sensación que dará el recorrer una mazmorra vista con los ojos de un duende por ejemplo, será de lo más agradable: podremos estar horas y horas en "La Mazmorra de Mascotas" admirando cada detalle sin correr el riesgo de una interferencia externa. No cabe duda de que este juego gustará a la mayoría de los usuarios que ya disfrutaron con el primero, y aquellos que se lo perdieran no pueden dejar pasar esta oportunidad de convertirse en los amos de la mazmorra.

Calificación

Dungeon Keeper 2

Pros: El apartado gráfico es sensacional en todos sus aspectos, sobre todo haciendo uso de una tarjeta aceleradora. El estilo de juego es adictivo hasta decir basta, un interfaz sencillo y además perfectamente doblado y traducido al castellano.

Contras: Quizás la mayor crítica que se le puede hacer es que no haya demasiadas novedades con respecto a la primera parte, a pesar de haber transcurrido dos años. Salvo en el aspecto gráfico casi todo es igual en cuanto a modos de juego y demás.

COMPUTER GAMING WORLD

NÚMEROS ATRASADOS

Ahora puedes adquirir los números de CGW – junto con los CD-ROM´s y sus juegos de regalo – que no conseguiste en su momento

4 Juego regalo: "Xenon 2"
5 Juego regalo: "RingWorld"
6 Juego regalo: "Blue Force"
7 Juego : "Luigi in Circusland"
8 Juego : "Prehistoric Adventure"
9 Juego regalo: "Egyptian Quest"
10 Juego : "French Revolution"
11 Juego : "Medieval Knight"
12 Juego regalo: "Far West"
13 Juego regalo: "Final Duel"
15 Juego : "Araldhas el Oscuro"
16 Juego regalo: "TwinFire"
17 Juego regalo: "Bricks De Luxe"
18 Juego: "Rally Championship"
19 Juego regalo: "Oscar"
20 Juego regalo: "Inca"
21 Juego regalo: "King Quest VI"
23 Juego regalo: "Goblins"
24 Juego regalo: "Freddy Pharkas"
25 Juego : "Goblins 2"
26 Juego regalo: "Osarium"
27 Juego regalo: "Lode Runner"
28 Juego regalo: "Oxide"
29 Juego regalo: "La fuga"
31 Juego regalo: "Under Pressure" y "Pressure Drop"
32 Juego regalo: "Twin Lazers"
33 Juego regalo: "Witch Frog"
34 Juego regalo: "Fatal Jack"
35 Juego regalo: "Fatal Jack 2"
36 Juego regalo: "Tolin's Passage"
37 Juego regalo: "3DUltra Pinball"
39 Juego regalo: "Last Dynasty"
40 Juego regalo: "Gabriel Knight"
41 Juego regalo: "Bud Tucker"
42 Juego regalo: "Heart of China"
43 Juego regalo: "La Sombra sobre Riva"
44 Juego regalo: "The Intruder"

Deseo que me envíen al precio de 650 ptas./unidad, gastos de envío incluidos, los siguientes números: (indica con una X los que deseas)

2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35	36	37
38	39	40	41	42	43	44		

Rellena este cupón y envíalo por correo a EDITORIAL AMÉRICA IBERICA, S.A. Apdo. de Correos 1050 FD - 28080 Madrid. También puedes enviarlo por fax al número 91 327 24 02

Nombre ..... **Edad**
Empresa ..... **CIF/DNI**
Dirección .....
Población ..... **Provincia**
C.Postal ..... **Telef.** ..... **Profesión**

FORMA DE PAGO:

- ☐ **Cheque bancario a nombre de EDITORIAL AMERICA IBERICA, S.A.**
- ☐ **Giro Postal nº** ..... **de fecha** .....
- ☐ **Contrareembolso**

Despacito y con mala letra

Total Annihilation Kingdoms

A finales de 1997 Cavedog se estrenó con Total Annihilation, un juego de estrategia en tiempo real que obtuvo un gran número de seguidores en todo el mundo, aunque desde aquí no supiéramos verlo con los mismos ojos.

Año y medio después llega la secuela, pasando del guión futurista de TA a uno igual de tópico en un mundo de fantasía con dragones y magia. Cuatro hermanos se reparten el reino de su padre, y con ellos los poderes mágicos que éste poseía. Pasan los siglos y la situación se hace insostenible, enfrentando a las facciones en una brutal y sangrienta guerra –como todas las guerras– cuyo objetivo, como siempre, es que uno de ellos se haga con el poder absoluto. Taros, Aramon, Zhon y Veruna son los líderes de los ejércitos, y si algo llegase a ocurrirle a cualquiera de ellos, su facción sería historia.

Kingdoms es un juego de estrategia en tiempo real, aunque a diferencia de otros utiliza un único recurso: el maná. Éste se obtiene erigiendo unas piedras imán sobre ciertos puntos concretos del mapa que aparecen rodeados por una especie de Stonehenge, un círculo de dólmenes y menhires a la usanza de los druidas. También a diferencia de otros juegos, Kingdoms no tiene "curritos" para construir estructuras, sino que esta labor queda reservada al rey y poderosos hechiceros debido a que se utiliza magia para la construcción.

Lo de siempre, pero "light"

En cualquier caso, pocas son las estructuras que se pueden crear, y aunque hay algunas que serían la base de una buena fortaleza, más adelante veremos porqué es imposible plantearse siquiera el levantar un sólido castillo. Las demás estructuras tienen el propósito de generar unidades, a excepción de un par de torres defensivas. Esto, mirado desde cierto punto de vista, agiliza el juego porque no hay que perder el tiempo mejorando las características de las unidades, como agilidad, fuerza o velocidad (algo muy común en la mayoría de los juegos de estrategia). Sin embargo es innegable que ofrece poca variedad, aunque cada una de las facciones tenga un aspecto y en determinados casos, una operativa totalmente diferente.

Las unidades no son ni pocas ni muchas, simplemente adecuadas, aunque están limitadas a un total de 250 en la campaña –en ocasiones menos, dependiendo de la misión– y 200 por persona en multijugador. Algunas de ellas poseen una animación fantástica, como los dragones y los barcos, y otras resultan bastante ramplonas al desplazarse por la pantalla. Puesto que todas han sido modeladas en 3D, a pesar de que los escenarios sean 2D respetando la influencia lógica de las alturas en el campo de visión, cabría esperar una mayor fluidez y credibilidad en la animación, pero por desgracia no es así.

Más lento que el caballo del malo

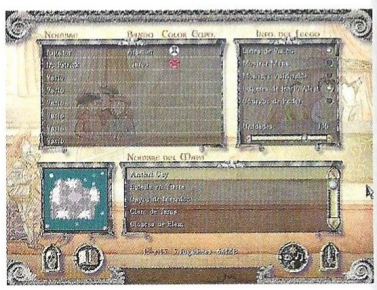
Pero antes de seguir con más detalles de Kingdoms y cómo se juega, es obligado hacer hincapié en que el juego es lento, soberanamente lento. El requisito mínimo de un 233 es para desternillarse de risa, porque la velocidad a que va el juego es terriblemente lenta en semejante procesador, pero lo peor es que en un 400 con una Voodoo 3 3000, no mejora demasiado.

A esta lentitud durante el juego, hay que añadir unos tiempos de carga excesivos y una exigencia desmedida de espacio libre en disco duro para archivos de intercambio que se generan cada vez que se carga una misión o un mapa multijugador. En definitiva, que Kingdoms no funciona a la velocidad que sería deseable en un juego de sus características.

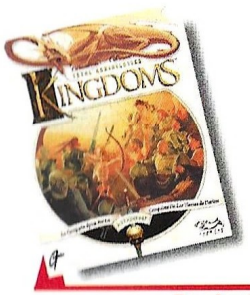
En cuanto a los gráficos, están muy trabajados, aunque se echa de menos algo más de variedad en los escenarios. No se puede decir lo mismo de la banda sonora y los efectos de sonido: hay unidades que inexplicablemente, no tienen voz a la hora de cumplir órdenes mientras que otras sí la tienen, y la música es muy buena pero igual para las cuatro facciones en liza.

Mucho juego, poca miga

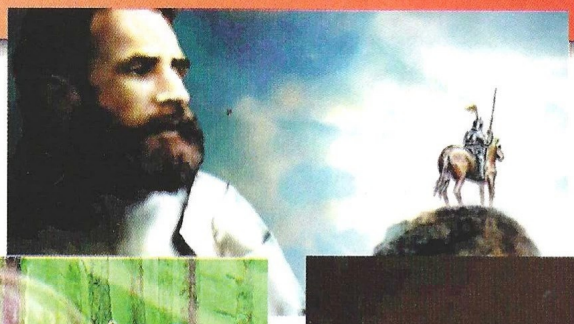
Después de este inciso, otro de los aspectos destacables en Kingdoms es que abarca casi 50 misiones, lo que supone una consi-



derable cantidad de horas de juego sin tener en cuenta las opciones multijugador y jugar contra el ordenador. La pena es que sean todas aburridas, porque sólo hay dos tipos: escoltar a un personaje de un punto a otro del mapa, y arrasar al enemigo. Mientras que en juegos como



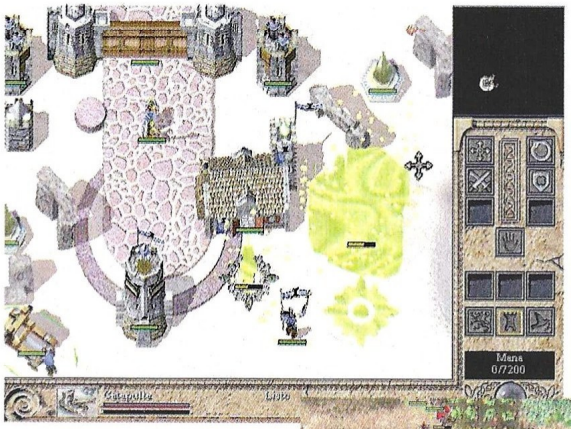
Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 233, 32MB de RAM, 350MB libres en disco duro, tarjeta de sonido, ratón, SVGA, CD-ROM 4x, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Cavedog/ GT Interactive
Distribuidor: Virgin

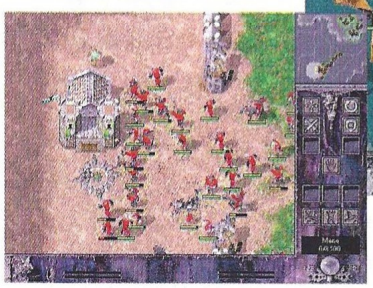


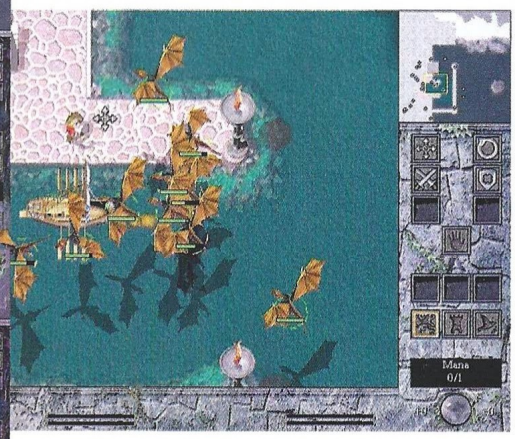
Abarca casi 50 misiones, lo que supone una considerable cantidad de horas de juego

Starcraft existía la posibilidad de establecer una serie de puntos donde se requerían acciones más complejas del jugador, cosa que enriquecía enormemente el juego, en Kingdoms es todo sota, caballo y rey.

Quizá esto no sería problemático de no ser porque tanto en las misiones en las que hay que arrasar al enemigo como en las opciones multijugador y jugar contra la máquina, el que primero ataca con un gran ejército, gana. No hay tácticas ni estrategias, sólo masas de unidades entablando una auténtica carnicería. Por añadidura, algunas unidades son completamente inútiles, puesto que tienen otras muy similares dentro de su propio ejército que hacen el mismo trabajo de una forma más eficaz, resistiendo mejor los embates enemigos, y la diferencia en tiempo de creación de unas y otras, es minúscula. Por supuesto, tampoco hay tiempo para construir una fortaleza, porque esto desembocaría automáticamente en la victoria del enemigo.

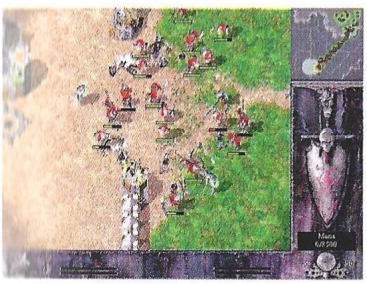






El truco es...

Protege bien tus piedras imán, ya que son muy frágiles y pueden caer rápidamente ante el enemigo más débil. Aprovecha todos los enclaves de maná que encuentres, y no dejes nunca de construir unidades para reemplazar las bajas.



Inaudito

Por otro lado, la inteligencia artificial es sorprendente: parece mentira que a estas alturas se repitan errores ampliamente criticados en otros juegos durante años. Algunas unidades terrestres se atascan con elementos del escenario y son incapaces de encontrar el camino necesario para llegar al destino marcado, las unidades que tienen armas de combate cuerpo a cuerpo no se defienden cuando están moviéndose si aparece un enemigo mientras tanto, y aquellas que poseen potentes hechizos que suelen afectar a una zona muy amplia del terreno, no tienen el más mínimo miramiento para con los suyos a la hora de atacar automáticamente.

Hay muchas otras cosas que contar, pequeñas peculiaridades acerca de unidades concretas y cada una de las facciones, que están equilibradas globalmente con pequeñas diferencias entre sí –como en Starcraft–, pero se pueden descubrir fácilmente jugando, ya que no son tantas. La impresión general del juego es su lentitud, y el caos reinante la mayor parte del tiempo, no ayuda nada. Una verdadera pena, porque cuando vimos este juego hace unos meses de la mano de sus creadores, prometía mucho más.

Calificación

Total Annihilation Kingdoms

Pros: La ambientación de Kingdoms en la fantasía medieval es muy atractiva. Está traducido y doblado al castellano, siendo ambas cosas –voces y traducción– de muy buena calidad.

Contras: Kingdoms es lento para todo y exige demasiada máquina para nada. La inteligencia artificial no es tal. El juego carece en general, de aquello que identifica el género al que se supone que pertenece: estrategia.

La forja de un imperio

Imperialism II

Era un mundo lleno de oportunidades, donde conquistadores e intrépidos aventureros, eran capaces de llegar a donde nadie antes hubiera podido llegar. Pero eso sí, vientos de guerra soplaban por doquier. Las demás naciones intentaban expandir su dominio tan rápidamente como nosotros. Más tarde o más temprano, el enfrentamiento sería inevitable.

Gestión de recursos, reclutamiento y expansión. Esas son las palabras con las que podríamos definir este programa. Dentro de todas las opciones de estrategia que tenemos, Imperialism II nos recordará mucho a un Sim City con capacidad militar. La actividad bélica forma una parte muy importante en la realización de nuestros propósitos, pero la verdadera acción se realiza en el estudio real de la situación en el ámbito político, económico y social.

Estructura y modos de juego

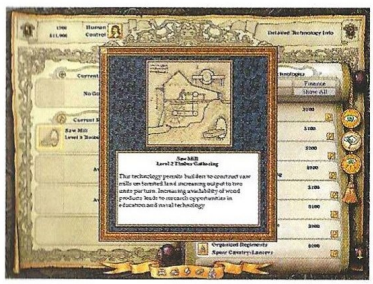
Es un programa en el que una parte, como es la construcción, el desarrollo de las unidades y los combates funcionan prácticamente a tiempo real, pero el cambio de jugador es por turnos. Una vez que hayamos terminado todas, alguna o parte de las acciones disponibles, el turno pasará al siguiente jugador. Existen varias pantallas de control en las que podremos supervisar tanto la situación económica, como la política, como los recursos de población y por supuesto, la actividad militar. Los ejércitos se forman a través de levas de gente que habita en los territorios que controlamos. Según la disposición de cada uno de ellos y el número podremos entrenarlos más tarde y convertirlos en diferentes unidades militares. El juego es muy variado en la selección, habiendo decenas de tipos de unidades y decenas de mejoras y armas a las que se pueden ver sometidos. También existe una gran cantidad de estructuras que pueden ser construidas y mejoradas. Al igual que en la mayoría de los programas de estrategia, la construcción de algunas estructuras nos permiten el acceso a otras.

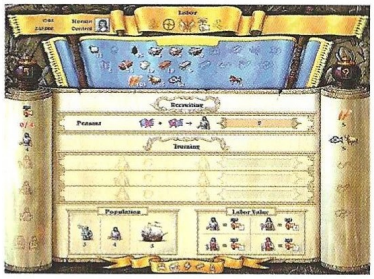
Planificación cuidadosa

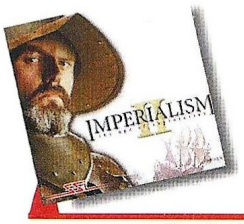
Al comenzar el programa nos asignarán una situación aleatoria en la que elegiremos el nivel de dificultad, la cantidad de recursos disponibles y la actitud de nuestros vecinos. Una vez hecho esto, nombraremos y situaremos dentro de nuestros límites territoriales la capital de nuestro país, desde donde dirigiremos todas nuestras acciones. A partir de ahí deberemos de preparar una cuidadosa y estructurada planificación de los recursos disponibles y de las acciones que vamos a tomar, pues dependiendo de ello, construiremos la infraestructura necesaria.

Esto es muy real, si optamos pronto por una vía militar, comenzaremos a construir unidades militares y a reclutar levas para reforzar el ejército. Si lo que queremos por contra es expandir las ciudades y desarrollarlas, deberemos de crear las estructuras económicas y sociales adecuadas para ello.

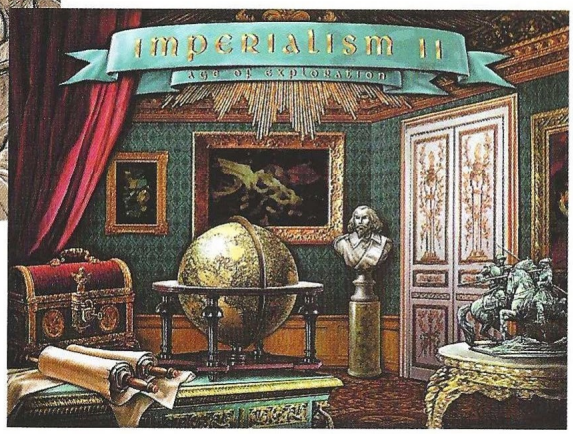
Una interesante alternativa es la de dejar que la inteligencia artificial del ordenador se ocupe de construir por nosotros. Esto es muy relajado y funciona primordialmente en las primeras





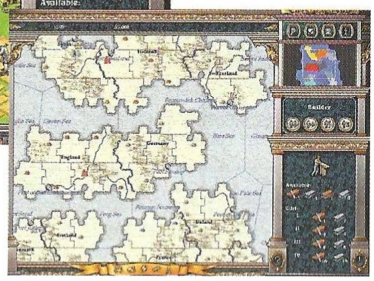


Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 100, 16Mb de RAM, Windows 95/98, SVGA, CD-ROM 4x, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: SSI
Distribuidor: Proein



Gestión de recursos, reclutamiento y expansión, esas son las palabras con las que podríamos definir este programa

partidas, donde todavía no nos enteramos muy bien de cómo funcionan las cosas, sobre todo, la cuestión de recursos y de crecimiento de población, algo que puede llegar a ser verdaderamente tedioso e insoportable; es un alivio manejarlo bajo esta opción, pero más adelante y si queremos realmente sacarle todo el sabor al juego, es algo que deberemos de controlar.

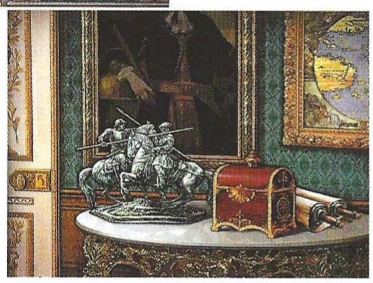


Guerra y política

Siempre que podamos conseguir las cosas por las buenas es

El truco es...

Establecer lazos políticos y tratados de paz con las naciones más alejadas. Si hay que expandirse y atacar, deberemos elegir los países más próximos. Las unidades con armas de fuego son prioritarias. La parte económica es mejor dejar que la planifique el ordenador en las primeras partidas. Siempre que podáis, incrementar vuestra flota.



interesante mantener una posición políticamente correcta. Por otra parte, el cuidado con nuestros vecinos ha de ser constante, pues no es agradable tener sorpresas de última hora. Y como diría Maquiavelo, "La guerra es la continuación de la política por otros medios..." Cuando estemos seguros de poder aplastar al vecino de al lado, una invasión en la capital rápida y certera ampliará nuestros dominios así como nuestras arcas. Para finalizar podríamos decir que Imperialism II es un programa en el que los aficionados a la gestión, desarrollo y construcción de infraestructura se moverán como pez en el agua, mientras que los fanáticos del wargames en su estilo más clásico buscaremos seguramente la parte bélica más que el desarrollo económico y político. En fin, cada loco con su tema, pero lo bueno de este de juego de SSI es precisamante eso, su versatilidad.

Calificación

Imperialism II

Pros: Grandes gráficos, muchas posibilidades y sobre todo, montones de cosas que hacer en el juego. Su realismo histórico y su gran capacidad de gestión nos dejará entretenidos muchas horas. La opción de pasarle el control de las tareas más tediosas al ordenador se agradece. Se puede jugar en redes y posee una excelente tutorial.

Contras: En ocasiones y al ser un programa tan encaminado a la gestión de recursos y medios económicos, resulta un poco tedioso. No aporta nada novedoso a los juegos de este tipo. Aún para ser un juego de estrategia resulta muy lento de acciones. Hay que tener paciencia para poder observar los resultados.

La venganza del hampón

Kingpin

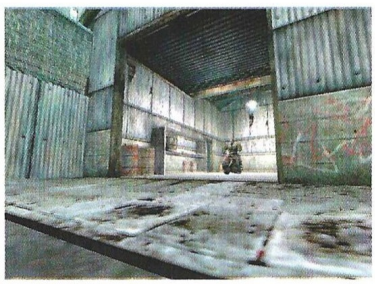
Si pensabas haberlo visto todo en lo que a violencia se refiere, no debes dejar de acercarte a Kingpin, un título espectacular donde los haya, rebosante de gore y malas maneras.

Parece ser que mucha gente está más que harta de jugar a un juego en primera persona en el que sólo podemos y debemos exterminar monstruos de aspecto amorfo e irreal. Pues por lo visto el grupo programador Xatrix se ha dado cuenta y después de algunos impedimentos han logrado sacar Kingpin de un modo íntegro a la calle. Seguro que será un título que arrastre tras de sí una gran polémica, pero por otro lado gustará a los amantes de este tipo de juegos. Al contrario de lo que sucede en Quake o Half-Life, Kingpin nos llevará hasta lo más oscuro de los suburbios americanos, lugares infestados por la droga, la prostitución y la delincuencia. Lo más curioso de este juego quizá sea que por una vez no tendremos que ejercitar bajo el papel de héroe; en cierto modo lo seremos, pero no del modo que ya conocemos todos. Lo habitual era ser el "bueno" y acabar con una molesta invasión "cerdoalienígena" en el caso de Duke Nukem, o unos agresivos monstruos genéticos en Half-Life. El papel tan singular que adoptaremos en este juego será el de un corpulento ganster de los '90, un tipo sin escrúpulos debido al entorno que le rodea.

Desde lo más bajo

Después de ser obsequiados con una paliza por un par de tipos armados con sendos garrotes de acero, nos incorporamos un tanto magullados y con todos los huesos del cuerpo molidos, algo que no nos quitará de la cabeza nuestra razón de vivir: acabar con nuestros agresores de cualquier modo. Armados con una simple barra metálica y con la cara plagada de heridas salimos del mugriento callejón en el que nos han dejado tirados sin ningún cargo de conciencia.

A partir de aquí tendremos que comenzar a indagar entre la escoria que nos rodea para llegar hasta el capo de la mafia organizada. Nuestra misión no irá mucho más allá de hacernos con el control de la zona mediante la fuerza o la persuasión. Sin duda, este es uno de los aspectos más llamativos de Kingpin. Si en otros juegos, como los ya señalados anteriormente, teníamos que ir matando sin más –a excepción



de Half-Life– aquí tendremos la opción de hablar con casi todos los personajes, ya sea para bien o para mal.

En realidad contaremos con tres acciones distintas para comunicarnos con las personas que pululan por este singular universo 3D. La primera de ellas será la que dé paso a las negociaciones, es decir, si un personaje no nos ataca y hace un comentario hacia nuestra persona, le contestaremos de un modo agradable –dentro de lo que cabe– y podremos conseguir su colaboración y sustanciosas pistas. Si por el contrario no nos agrada su forma de hablarnos o de mirarnos, podremos utilizar otra de las opciones disponibles, la que provoque una pelea si no nos andamos con cuidado. Cuando un personaje en particular quiera mofarse de nosotros, con esta acción le daremos un "corte", y lo más probable es que nos responda, nosotros lógicamente no nos callaremos y al final todo resultará una cruenta carnicería, nuestra barra estampada en su rostro y algún amigo del desdichado abriendo fuego contra nosotros de un modo salvaje. La tercera y última acción que podremos llevar a cabo será la de dar órdenes específicas; podremos dar las gracias a alguien que nos echa una mano o pedir que colaboren con nosotros en un tiroteo, pero será la alternativa que menos usemos con diferencia.

Técnica

Lo que primero llama la atención de Kingpin incluso antes que su gran adicción es el entorno gráfico. Basándose en el potente Engine 3D que utilizaba Quake II, los gráficos con los que cuenta este juego son algo realmente increíble. Todos los elementos que pasarán ante nuestros atónitos ojos están concebidos de un modo espectacular. Los entornos típicos de un barrio americano están aquí presentes, con todo lo que ello conlleva, pintadas en las paredes, bidones de los que brota fuego ante el que se agrupan borrachos y vagabundos, atracos por doquier, y un sinfín más de detalles abrumadores que podréis comprobar vosotros mismos.

Aunque quizá lo que más destaque en el apartado gráfico sean

Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 233, 64MB de RAM, 570MB de disco duro libres, CD-ROM 4X,ratón, SVGA, tarjeta de sonido, tarjeta aceleradora 3D, Windows 95/98
Nº de jugadores: De 1 a 16
Editor: Xatrix/Interplay
Distribuidor: Proein

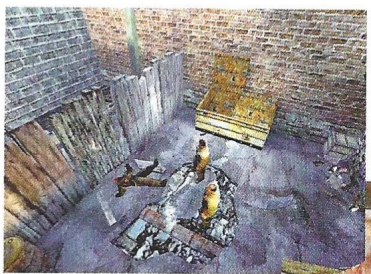
Contaremos con tres acciones distintas para comunicamos con las personas que pululan por este singular universo 3D

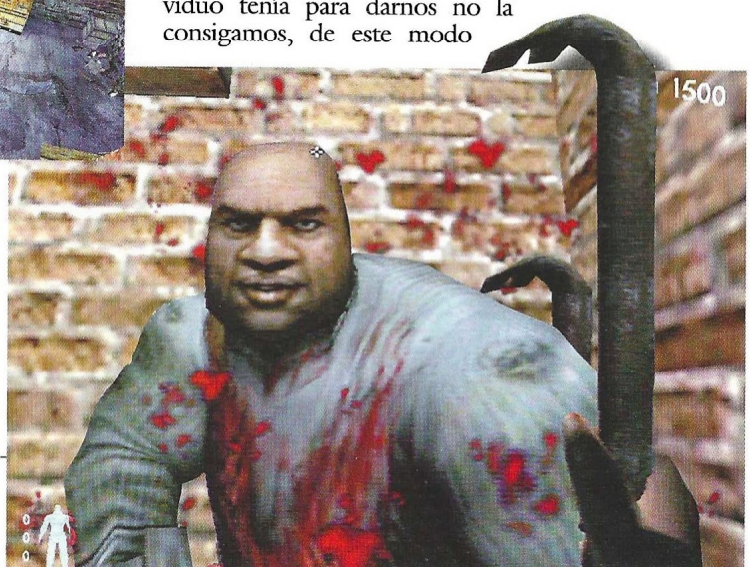
los personajes. En ningún otro título de estas características han estado tan bien concebidos, si bien es verdad que en muy pocos de ellos podemos contar con la presencia de personas humanas. La variedad de cada uno de ellos es increíblemente grande. La mayoría de las veces serán distintos unos de otros, y cuando uno se nos parezca demasiado al anterior algo les diferenciará, quizá una simple cicatriz, un pendiente o un sombrero, lo que sea.

En lo que posiblemente se han pasado un poco es en la sensación de movimiento que ofrece la complexión de cada individuo. Es un efecto que consiste en "deformar" de un modo suave a los personajes. Normalmente dará una buena sensación, cuando por ejemplo hablemos con alguno de ellos parecerá que es real. Sin embargo, cuando veamos a uno más de cerca, en una secuencia de introducción por ejemplo, parecerán un flan con tanto vaivén, pero el efecto logrado sigue siendo bueno y da sensación de volumen. Los efectos de luces son realmente buenos, tanto al disparar un arma como al pasar al lado del fuego o entrar en una localización más o menos iluminada, la luz que haya en ese determinado lugar incidirá de un modo directo en todos los elementos, desde cajas de madera o cartón hasta los propios personajes.

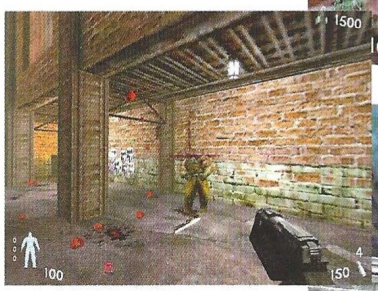
Juego con estilo

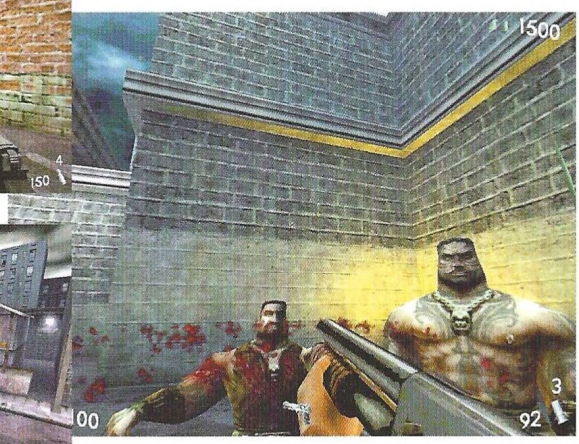
Kingpin cuenta con un estilo de juego no lineal, es decir, si nos guiamos por nuestro lado más salvaje y matamos al primer tipo que nos encontremos, puede que una información que ese individuo tenía para darnos no la consigamos, de este modo no se puede ir matando a mansalva a todo ser que se tope con nosotros. Bueno, en realidad si que se puede hacer, pero tiene un gran número de pegas. Lo primero es que

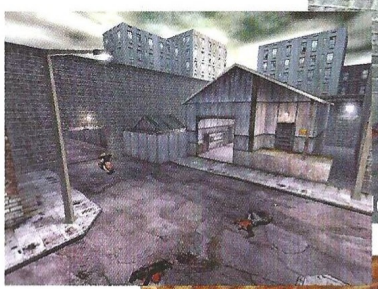


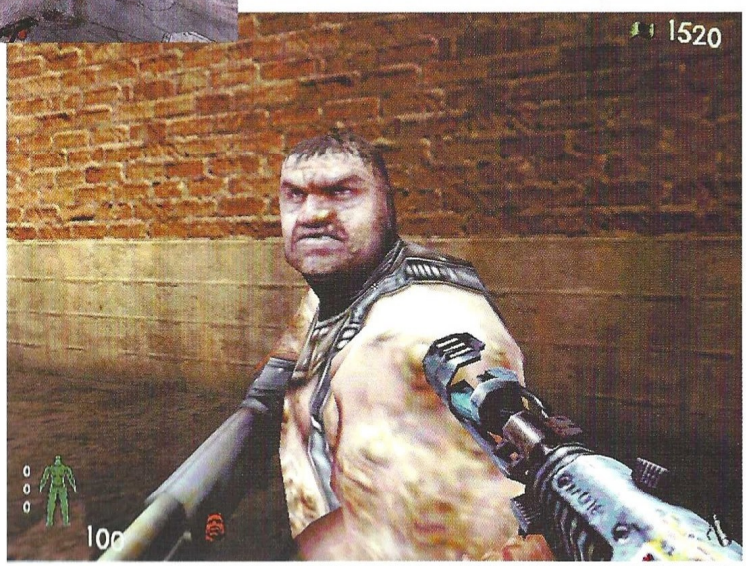


La mayoría de las armas a las que tendremos acceso durante el juego son reales









seremos carne de cañón, y si además hay alguien cerca, pueden salir en defensa del pobre hombre con el que nos hayamos ensañado. Por lo tanto habrá que andarse con el máximo de los cuidados, sabiendo en todo momento a quien tenemos que mandar a criar malvas y a quien debemos ayudar o pedir ayuda.

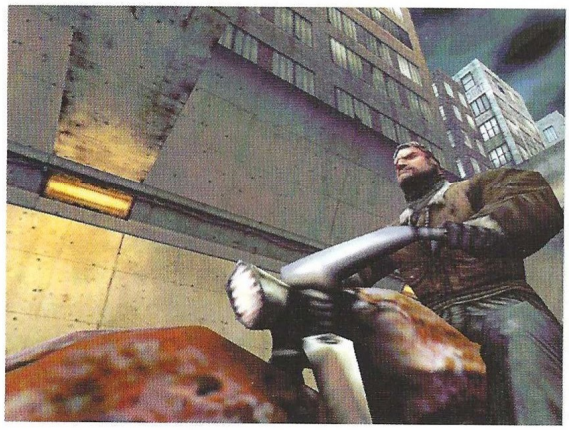
En cierta ocasión necesitaremos los servicios del mejor "revienta cajas fuertes" y tendremos que ir con él codo con codo hasta dar con la dichosa caja para que nos la abra. Además de pu-

El truco es...

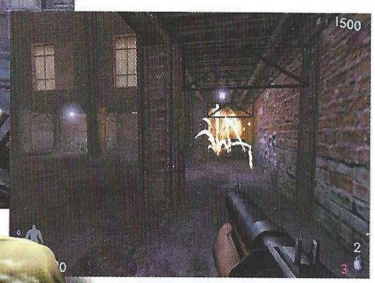
Habla con todas las personas que puedas, a no ser que te ataquen primero, te proporcionarán algunas pistas necesarias para llevar a buen cauce la historia y hacerte con el dominio total de la ciudad. Utiliza con la pistola un silenciador, es de mucha utilidad a pesar de lo que parezca. Pero por si acaso, en la sección de trucos encontrarás un buen puñado para salir del paso.

lular por las calles más recónditas de esta ciudad sin ley, tendremos que entrar en la mayoría de los edificios que nos encontremos, lugares inmensos llenos de mugrientos apartamentos con unos inquilinos de lo más despreciable que encontremos.

El grado de realismo llega hasta unas cotas muy altas, debiendo en muchas ocasiones y cuando se nos permita, abrir hasta cajones y frigoríficos para encontrar todo lo que nos sea útil. El dinero jugará un papel importante. Sin dinero no podremos hacer muchas cosas,



Donde más disfrutaremos de las armas será en la opción Gang Bang, el modo multijugador de Kingpin



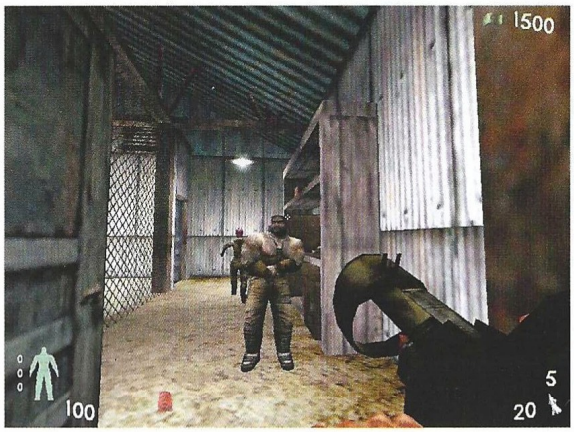
como comprar armas, munición para estas e incluso vida. También nos será necesario para contratar los servicios de algunos profesionales o para pasar a un bar en el que se halla nuestro próximo contacto. El dinero lo podremos obtener de dos modos posibles, uno de ellos será del modo más sencillo y divertido; cogerlo "prestado" de un cadáver que esté tirado por el suelo o matar a alguien nosotros mismos para arrebatarle sus pertenencias, el otro modo posible será encontrárnoslo tirado por ahí, algo más difícil, igual que en la vida real, nadie se encuentra a cada paso un fajo de billetes sin más.

Otro de los aspectos que hacen a Kingpin distinto a los demás es el alto contenido de, aparte de escenas con un elevado aire truculento, el vocabulario que emplean los personajes para expresarse. Cuando entablamos una conversación con un individuo le podemos decir de todo menos bonito, así de simple. Los programadores no se han andado con chiquitas y han introducido todo un vocabulario digno de desprecio. Por desgracia o por fortuna el juego está en ingles, con lo que solo los que dominen algo este idioma se enterarán de las barbaridades que dicen constantemente. De todos modos, cuando nos dispongamos a instalar el programa en el ordenador, se nos darán dos posibilidades, una para instalar la versión íntegra del juego, con un alto nivel de violencia y lenguaje explícito, o una versión más "light", en la que los grotescos comentarios serán tapados por el típico pitido y la sangre será totalmente eliminada. Para ésta segunda opción se podrá introducir una clave que impedirá desinstalar el juego de nuestro disco duro a quien no la conozca, de este modo si hay algún menor de edad por los alrededores, no podrá instalar la otra versión mientras esta permanezca en el disco.

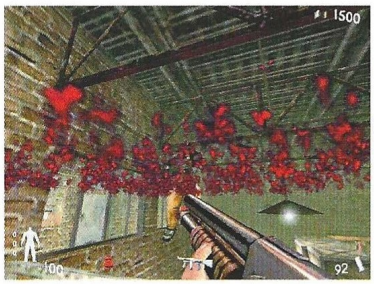
Todo un arsenal

La mayoría de las armas a las que tendremos acceso durante el juego son reales. Alejándose de las típicas armas futuristas, Kingpin

Los amantes de la musica se encontrarán con que Cypress Hill se ha encargado de la banda sonora del juego



utiliza las más potentes armas de nuestros tiempos. Empezando por la simple barra de acero que conseguiremos al comienzo del juego, podremos ir incrementando nuestro arsenal comprando nuevas armas o recogiendo las que dejan nuestros maltrechos enemigos al morir. Al comienzo será más que difícil conseguir dinero, así nos tendremos que conformar con lo primero que haya. Desde una simple pistola –a la que podremos añadirle un silenciador para matar de un modo más discreto– a un impresionante lanzallamas con el que os enemigos gritarán de desesperación mientras se consumen en la más horrorosa de las muertes. Palancas, escopetas de cartuchos, lanza-cohetes, ametralladoras de tambor al estilo de las de los años '30 o un fusil que desmembrará hasta el último pedazo de carne de nuestros enemigos.



Aunque donde más disfrutaremos de las armas será en la opción Gang Bang, el modo multijugador de Kingpin. Podremos luchar a muerte contra varios jugadores y utilizar las argucias más sucias que podamos en uno de los varios escenarios que se ponen a nuestra disposición, distintos al propio juego. La rivalidad que se consigue en el modo multijugador es muy buena, quizá no alcance los niveles de Quake, pero es sumamente divertida. Esconderse bajo una escalera y cuando pasa alguien "achicharrarle" con el lanzallamas es una de las experiencias más "divertidas".

Hasta que llegue Quake III: Arena este es un título al que no hay que perder de vista, sobre todo porque renueva un género en ocasiones machacado, aporta cosas nuevas, al igual que Half-Life hizo en su día, aparte de ser técnicamente una delicia para los ojos y los oídos, puesto que los amantes de la música se encontrarán con que Cypress Hill se ha encargado de la banda sonora del juego.

Calificación

Kingpin

Pros: Un apartado gráfico de los que marcan un antes y un después en el mundo de los videojuegos. El argumento del juego es cuando menos interesante y cambia radicalmente respecto a lo visto siempre.

Contras: En ocasiones es demasiado difícil, los principiantes en este género se desanimarán rápidamente. Quizá el duro vocabulario que se ha empleado para las conversaciones.

Suscríbete a

COMPUTER GAMING WORLD

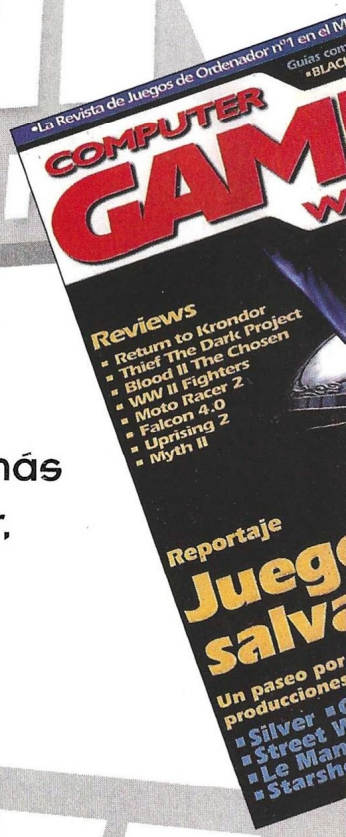
20%

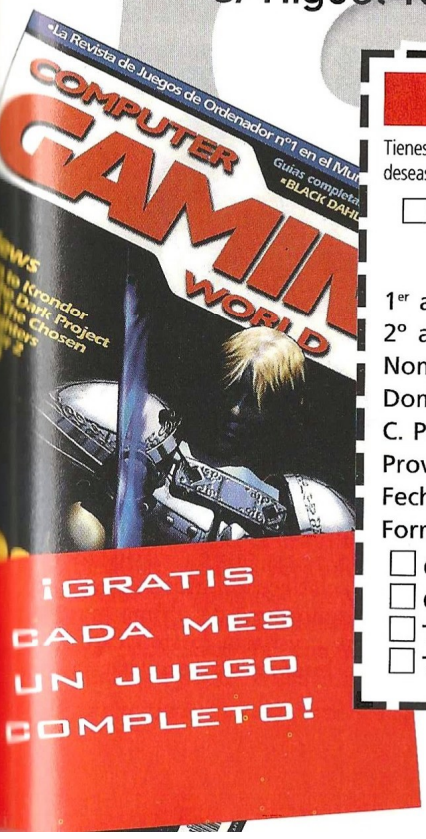
Consigue cada mes, en tu propia casa, la información más completa sobre el mundo de los juegos de ordenador, ahorrándote el 20% del importe al suscribirte a

COMPUTER GAMING WORLD

Envíanos este cupón a:

Editorial América Ibérica, S.A. (dpto. de suscripciones)
C/ Miguel Yuste, 26 - 28037 Madrid Fax 91 327 24 02





BOLETIN DE SUSCRIPCION

Tienes derecho a acceder a la información que te concierne recopilada en nuestro fichero de clientes, y cancelarla o rectificarla de ser errónea. Si no deseas recibir más información sobre nuestra empresa u otros productos indícalo con una X en la casilla. ☐

☐ **Sí**, deseo suscribirme a **Computer Gaming World** durante un año (12 números) al precio especial de **6.240 pts.** en lugar de 7.800 pts.

1er apellido _____
2º apellido _____
Nombre _____
Domicilio _____
C. Postal _____ Población _____
Provincia _____
Fecha de nacimiento _____ CIF/DNI _____ Telf. _____
Forma de pago:

☐ Giro Postal nº _____ de fecha _____
☐ Contrarreembolso
☐ Tarjeta Visa nº _____ / _____ / _____ / _____
☐ Tarjeta American Express nº _____ / _____ / _____

Firma:

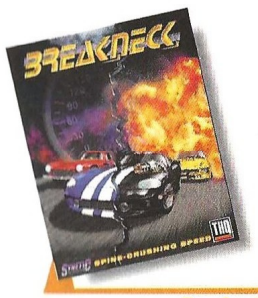
Fecha de caducidad ___ / ___ / ___

COMPUTER GAMING WORLD

Quiero y no puedo

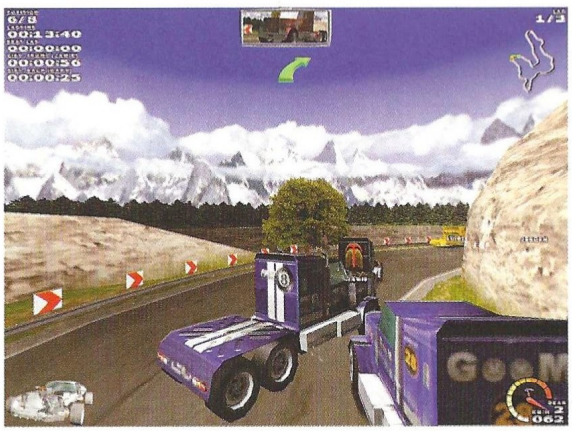
BreakNeck

Lo que hace unos meses aún podía considerarse como uno de los grandes logros de la industria de los juegos, el disfrute de buenos gráficos gracias a las tarjetas aceleradoras, hoy se ha convertido en algo cotidiano. No obstante algunos siguen pensando que eso es lo más importante en un título, y cometen el error de darle mayor importancia que a la diversión propiamente dicha.

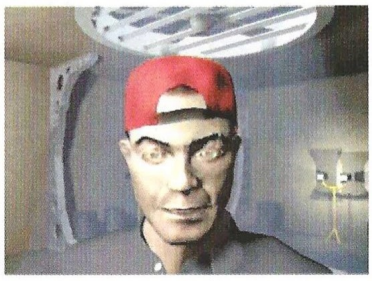


Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 133, 24Mb de RAM, disco duro, SVGA 2 Mb, tarjeta gráfica aceleradora, CD-ROM 4x, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: THQ
Distribuidor: Proein

El día en que los juegos de carreras de coches abandonen el panorama de actualidad en el mundo del PC, la informática habrá terminado su existencia sobre la Tierra. Es cierto que las cantidades existentes de este producto son brutales, pero eso no quiere decir que todas sean buenas. Recordemos que las primeras oportunidades en que tuvimos ocasión de disfrutar algo parecido a las tres dimensiones, fue con los juegos de carreras en donde las pistas ofrecían un tercer eje dimensional relacionado con la profundidad en la pantalla. Se abandonaba así el mundo tan limitado de las dos dimensiones.



En el caso del juego que nos ocupa, tanto la oferta de circuitos a través de los cuales correr para disputar los campeonatos, que suman un total de 24, como la ingente cantidad de modelos de coches –unos 40 aproximadamente– entre los que podremos elegir para participar en la carrera, no dejan lugar a dudas: tendremos entretenimiento para muchas horas de juego. Además, los entornos tridimensionales a través de los que discurren las pistas están muy bien ejecutados, añadiendo a la belleza de sus gráficos una dificultad más, dado el difícil trazado que propone en algunas de sus carreras. Al menos, el manejo de los coches no reviste especial dificultad. Otra cosa será que la respuesta de los mismos a lo que nosotros intentemos, sea la correcta, y es aquí en donde Breakneck es abandonado por las ratas, dado que su casco comienza a hacer agua.



Menús

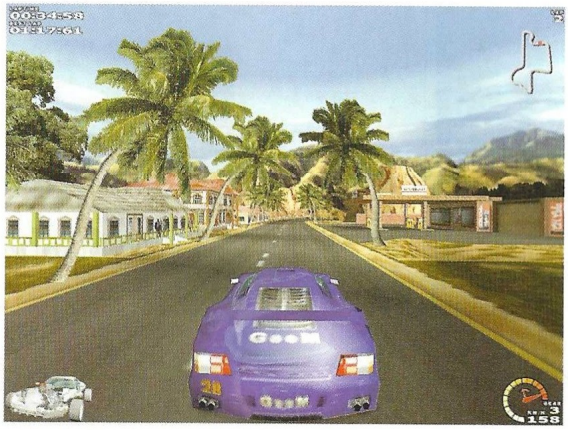
A pesar de obtener para el usuario un aspecto visual bastante imponente, no podemos dejarnos impresionar por ello y tendremos que ahondar mucho para conocer la verdadera naturaleza de éste juego. Una de las circunstancias más destacables del título es que existen dos modos de juego: uno en donde los coches, o mejor dicho los conductores, se comportan de forma civilizada, y el otro en donde el uso de una veintena de armas tales como misiles, minas o disparos serán la excusa para destrozar al contrario, en el más puro estilo Dethkarz pero con menos gracia.

En cuanto a las opciones, Breakneck ofrece una variedad tal, que a veces es difícil controlar la gran cantidad de niveles que ahondan en la profundidad de sus apartados y subapartados,

cuya lectura es casi imposible, dada su poca claridad a la hora de presentar la información en pantalla.

Coches

Existen multitud de transportes con los cuales puedes competir en las pistas. Están clasificados como clásicos del motor, pequeños, deportivos de última generación... y hasta existen camiones y buses para competir con

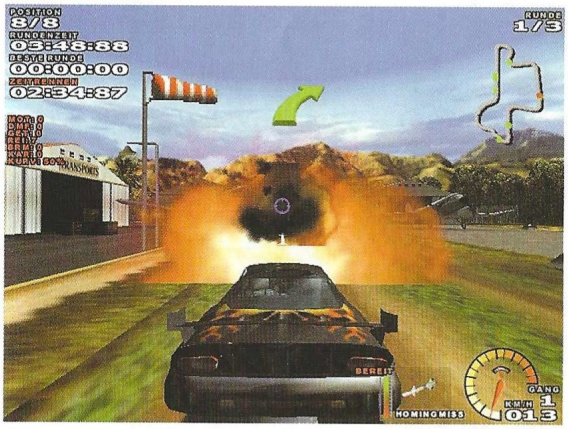


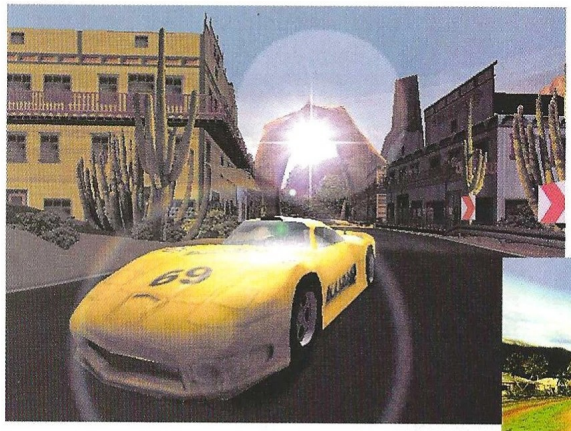
Los entornos tridimensionales a través de los que discurren las pistas están muy bien ejecutados

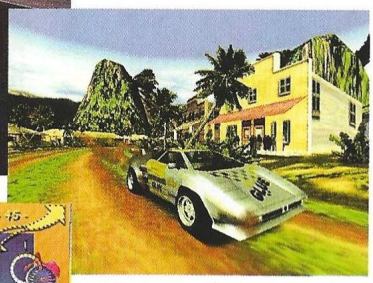
ellos en pista, cosa que no te aconsejamos porque resulta patético intentar una carrera de autobuses, por ejemplo.

Dentro de los extensísimos espacios de opciones, podrás configurar la mecánica del coche que elijas para mejorar su rendimiento en pista. Dado que las carreras tendrán lugar bajo condiciones diurnas o nocturnas, con o sin lluvia, tanto las suspensiones como los neumáticos, frenos, etc., serán puestas a prueba en la carrera. Lo malo de todo esto es que ahora viene la pregunta verdadera. Tanto ajuste, tanta opción... ¿para qué? Pues realmente para poca cosa. En cuanto comiences a jugar te darás cuenta que los coches no responden como debieran, que si tienes un accidente estarás una eternidad dando vueltas hasta que el coche se coloque de nuevo en posición, y que a pesar de todos tus esfuerzos, no conseguirás domar los caballos que se alojan en el interior de tu vehículo.

Y es que últimamente las productoras de juegos se han centrado tanto en que sus productos muestren un aspecto gráfico impecable que se han olvidado de una de las reglas más básicas a la hora de crear títulos para nuestros ordenadores: la diversión. Así las cosas, a la hora de jugar con este Breakneck encontraremos que los vehículos son prácticamente ingobernables, que existen errores en la arquitectura del programa y tendremos oportunidad de contemplar los poco convincentes efectos especiales a la hora de hacer uso de las armas o de ser atacado por elementos disuasorios de otros competidores, y este hecho no es capaz de salvar el juego ni aunque estés disputando una carrera en modo duelo. En fin, todo muy bonito visualmente, pero un desastre en cuanto a la jugabilidad.

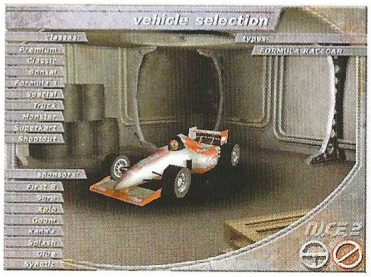


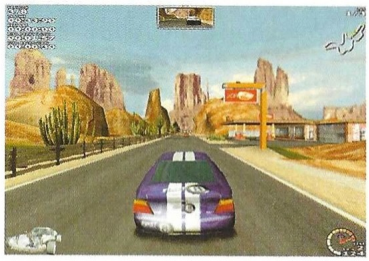




El truco es...

Cuando te veas envuelto en una explosión porque el coche que te precede haya pasado por encima de una mina, intenta que el aura de las llamas que ha dejado no te afecte, porque si lo hace sentirás en tus propias carnes los mismos efectos que si hubieses pisado tu mismo la mina.





Calificación

BreakNeck

Pros: Gráficos muy elaborados para entornos de una localización perfecta.
Contras: Los vehículos con los que vas a competir son muy difíciles de manejar. En ocasiones prácticamente ingobernables. El sistema de menús es tedioso y aburrido.

Una de cal

Savage Arena

Recién salido de la factoría de los creadores de Expendable, se nos ofrece un título que más bien habría de variar en su denominación. Y es que a diferencia de su última producción, el que se llama Savage Arena, debería llamarse Savage Cal.

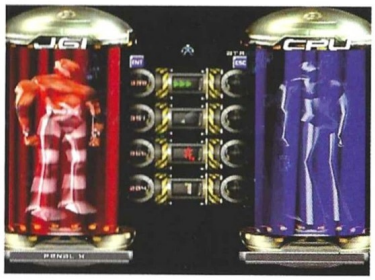
La acción se sitúa en los alrededores del año 2081. La Tierra es un desastre social y la élite vive en unas geoesferas construidas en órbita alrededor del planeta . No hay distracciones, sino miseria y penalidades para aquellos que viven "abajo", como ocurre en el mundo manga creado para "Alita: Angel de Combate". Así las cosas, las mafias construyen su imperio bajo estas condiciones tan propicias, y para entretener al populacho, los capos inventan una nueva forma de diversión. Un juego cuya regla más interesante, y además única, será que no existen realmente las reglas. Tan sólo es importante marcar puntos. La forma de hacerlo... da igual, llegando a permitirse incluso el ataque y la agresión física contra los demás participantes en el partido.

El juego

Básicamente se trata de la "n" interpretación de un juego de fútbol con la particularidad de no tener reglas específicas para el juego propiamente dicho. Es decir, que desde patearle la cabeza al contrario, hasta lograr marcar un gol en la portería de tus contrincantes sea como sea, todo vale. En Savage Arena, cuanto mayor sea el grado de pericia y violencia empleado en el juego, mayor será la recompensa.

Podrán enfrentarse dos equipos de ocho jugadores cada uno, como si fuera casi fútbol sala, pero pudiendo usar los participantes incluso armamento para intervenciones rápidas. También podrás jugar contra un amigo tuyo transfiriendo uno de los dos equipos al ordenador personal de cualquiera de vosotros. No obstante, el juego ofrece la posibilidad de jugar en 16 estadios distintos y de elegir entre una treintena de equipos predefinidos contra los cuales puedes jugar, o usar para entrenarte, dado que si

a ello sumamos los agarrones, las torceduras de cuellos, los cabezazos o los turbopuñetazos, pocas cosas quedan ya para impresionarnos durante la partida.



Comenzando

La primera vez que juegues Savage Arena sólo podrás competir con equipos de la división local, espectro que irá incrementándose según vayas ganando partidos. Así, a medida que avanzas en la liga, las capacidades de los equipos para hacer más el bestia irán incrementándose de forma paulatina hasta que conquistes el triunfo para la GeoEsfera que representes. Esto mismo ocurre con las armas en los partidos de más alto rango, que serán diferentes de las cotidianas usadas en los primeros momentos de juego. Pistolas, bombas y sierras dentadas también formarán el rico escaparate de tres clases de elementos que podrás usar en cada momento de juego.

El derramamiento de sangre es posible en un partido, y la muerte de algún jugador del equipo contrario supone que aquellos tendrán que jugar con siete hombres

El truco es...

Cuando un jugador comienza a vomitar en la pista, es que está malherido y se puede aprovechar para rematarlo porque en ese momento estará muy débil –si es de tu equipo, protégelo–.

Precio: 2.995
Requerimientos: Pentium 133, 16Mb de RAM, CD-ROM 4x, SVGA 4Mb, Windows 95/98, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1 ó varios
Editor: Rage
Distribuidor: Friendware

en lugar de ocho, lo cual es mejor para ti. Cada partido consta de cuatro tiempos al final de los cuales podrás sustituir alguno de los jugadores. Gana, evidentemente, el equipo que, al terminar el partido, haya obtenido mayor cantidad de puntos.

Gestión

Pero Savage Arena no sólo requiere que ganes partidos para ir avanzando en la Liga, sino que también te obligará a gestionar el buen funcionamiento de tus muchachos. Curar heridas, sustituir a los jugadores, planificar la alineación –estándar, atacante estándar, libre, en escuadrón de ataque o en cuña de ataque–, o entrenar a los jugadores, serán algunas de las actividades que tendrás que realizar para poder sacar adelante el próximo partido. Entre otros baremos, cada jugador presentará una barra de salud que puede causarle la muerte cuando llegue al umbral del 0%.

Así las cosas, el objetivo final del juego será llegar a la Liga GeoEsfera y representar a una de estas estaciones espaciales en órbita alrededor del globo, tras haber conseguido remontar tu equipo desde los suburbios de las ligas locales y con un bajo presupuesto, pasando por la liga Nacional.

Calificación

Savage Arena

Pros: El juego se desarrolla en un entorno tridimensional fluido y de rápidos cambios. Se trata de un juego fácil de aprender.

Contras: Los gráficos son de buena calidad pero necesitan irremediablemente de tarjeta aceleradora. Al principio tendrás alguna dificultad con el manejo de los jugadores.

CD ROM'S EN CASTELLANO A UN PRECIO INCREIBLE

CD CIENCIAS OCULTAS. 2.995 ptas.
Lo mejor en programas esotéricos y de adivinación. Programas para echar las cartas del Tarot, horóscopo, cartas astrales, biorritmos...

CD AJEDREZ. 2.995 ptas.
El CD ideal para todo buen aficionado al ajedrez o, también, para aquel que desea aprender a jugar. Con más de 10.000 partidas de maestros, reloj profesional, tutor interactivo asi como editor de tableros y partidas.

CD DISEÑO. 2.995 ptas.
Todo lo necesario tanto para el diseño artístico como el técnico: programas de CAD, de Rotulación, de Fractales, imágenes Clip Art y programas de Diseño Artístico.

CD ENSEÑANZA. 2.995 ptas.
Programas para el aprendizaje de Matemáticas, Inglés, Física, Química, Geografía y Mecanografía. Cursos de Windows, MS-DOS, Lotus y Wordperfect; así como un generador de Exámenes tipo Test.

CD DEPORTIVOS. 2.995 ptas.
Para los aficionados al deporte en general y para los que les gustan los juegos deportivos en el ordenador. Aquí encontrarás juegos de baloncesto, golf, fútbol, tenis, bolos, carreras de caballos...

CD JUEGOS DE ESTRATEGIA. 2.995 ptas.
Demuestra tus conocimientos de estrategia y sangre fría para conducir a los ejércitos bajo tu mando a la victoria final en toda la variedad de situaciones, escenarios y guerras que aquí te proponemos.

CD SUPER INGLES. 2.995 ptas.
La herramienta ideal para que toda la familia pueda aprender Inglés. Sirve para todos los niveles. Perfeccionamiento de gramática y pronunciación, test, juegos y preparación para exámenes reconocidos como el First.

CD JUEGOS WINDOWS. 2.995 ptas.
Los mejores juegos completos de todo tipo para entorno Windows.

CD JUEGOS MS-DOS. 2.995 ptas.
Juegos variados y de calidad para entorno MS-DOS.

CD SUPER-PORNOS. 2.995 ptas.
Películas eróticas reales, a todo color y de gran calidad.

OFERTA ESPECIAL: ¡PIDA TRES Y PAGUE SOLAMENTE DOS!

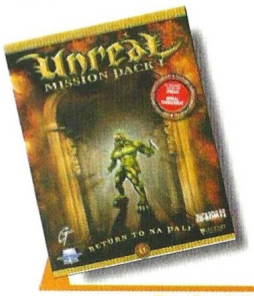
PIDA POR TELEFONO AL **902 120 130**,
POR FAX AL **918 960 510**
O POR CARTA A:

PRIX INFORMATICA
APARTADO 93
28200 S.L. ESCORIAL (MADRID)
SOS AYUDA INFORMATICA 24 h.
Tel.: 906 421 850
prix@prix.com www.prix.com
SOLICITE CATALOGO GRATUITO

¿Segunda parte?

Unreal
Regreso a Na Pali

Cuando Unreal llegó hasta nosotros, gustó casi a tanta gente como a la que decepcionó. Ahora y a la espera de Unreal Tournament, llega este denominado disco de misiones que en realidad no es tal.



Precio: 3.990
Requerimientos: Pentium 133, 16MB de RAM, 200MB de disco duro libres, CD-ROM 6X, tarjeta de sonido, ratón, SVGA, Windows 95/98
N° de jugadores: 1 o varios
Editor: Epic/Legend/ GT Interactive
Distribuidor: Virgin

Y es que lo primero que se aprecia cuando instalamos este Unreal Regreso a Na Pali en el ordenador es que los programadores se han esforzado realmente poco por superar a la anterior versión. El motor que mueve todo el juego es el mismo, que si bien impresionó a mucha gente en su día, hoy se queda algo obsoleto frente a títulos de la talla de Kingpin o Half-Life. Como decimos, el entorno gráfico no está mal, pero después de muy poco tiempo, las técnicas de programación han dado un giro rápido y lo que ayer parecía sobresaliente hoy se queda en un simple aprobado. Unas toscas construcciones nos acompañarán en la mayoría de las ocasiones, sobre todo en lo que se refiere a las montañas. Algunos elementos como el agua o el cielo siguen siendo de lo mejor que se puede encontrar en cualquier juego, pero esto no es suficiente.

Otro de los aspectos que apenas han cambiado son los enemigos. Nos encontraremos continuamente con esos seres extraños a los que apenas atrae combatir, torpes de movimientos, que solamente se limitan a disparar sin cesar unos proyectiles que nos dejarán en muy mal estado a la más mínima. De todos modos, tendremos acceso a las armas de un modo más temprano que en el primer Unreal, algo que es de agradecer. Ahora, tras ser dejados en el planeta por unos tipos malvados, encontraremos armas a mansalva, así al menos será más divertido acabar con el enemigo. La música y ambientación son también similares a la primera entrega, lo que en algunas ocasiones llega a desesperar.

Lo único que se nos ocurre es que, teniendo en cuenta que Unreal Tournament está a punto de ver la luz, se han reservado el apartado técnico para ese juego que es el que verdaderamente promete; aún así, un poco más de molestias con este título no hubiera sentado mal a nadie, al contrario, sería un juego a tener muy en cuenta por todos aquellos que disfrutasen del primer Unreal.

El truco es...

Reserva la mayor cantidad de munición posible para los momentos más complicados, no la gastes matando a todos los "animalillos" que pululan por ahí. Observa cualquier rincón y destruye las cajas que encuentres para obtener energía y munición.

Por último, hay que decir que en la caja se avisa que es necesario poseer Unreal o Unreal Tournament, pero se trata de un error, y funciona perfectamente por sí solo.

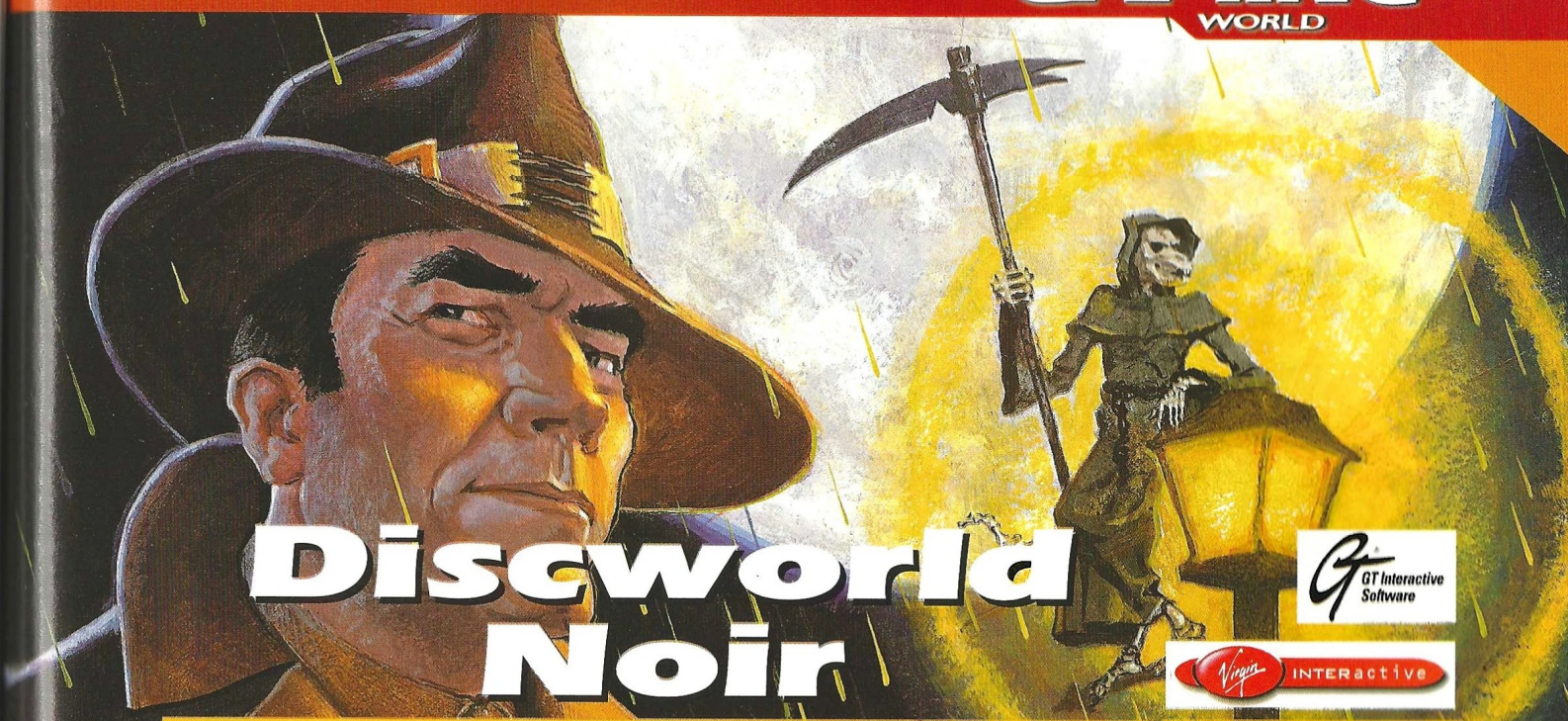
Calificación

Unreal Regreso a Na Pali

Pros: Algunos aspectos del apartado gráfico siguen siendo muy buenos. Es un Unreal con todas las de la ley.
Contras: Emplear el mismo engine sin ninguna variación evidente es un error, la sensación que da es de antiguo. Sigue sin tener el gancho de otros títulos similares.

CONCURSO

COMPUTER GAMING WORLD



Discworld Noir

GT Interactive Software

Virgin INTERactive

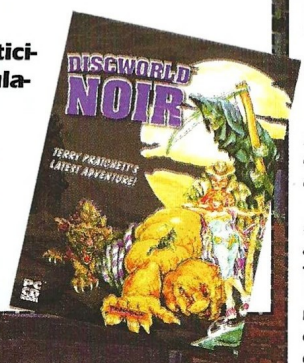
Cada cierto tiempo, y cuando los agoreros que profetizan la desaparición de las aventuras gráficas vuelven a dar rienda suelta a sus funestas predicciones, un nuevo juego inscrito en este –pese a todo– popular género aparece para insuflarle nueva vida, y de paso para volver a dejar con la nariz pegada al ordenador durante horas y horas a los fanaticos de este tipo de juegos, que como es bien sabido, son muchos en nuestro país.

En esta ocasión el encargado de volver a situar a las aventuras gráficas en la cresta de la ola es ni más ni menos que la tercera parte de una saga extremadamente conocida, que ha sido bautizada –y no es casualidad– como Discworld Noir. Adoptando un estilo mucho más maduro –aunque manteniendo su aclamado sentido del humor– y cambiando notablemente su estilo gráfico, el juego nos coloca en el pellejo de Lewton, el primer detective de MundoDisco, lo que nos permitirá experimentar todo tipo de extraordinarias peripecias.

Computer Gaming World, Virgin y GT Interactive sortean entre todos aquellos que envíen el cupón de participación con la respuesta correcta a la pregunta que formulamos a continuación, quince premios consistentes en

1 JUEGO DISCWORLD NOIR

¿CÓMO SE LLAMA LA CIUDAD EN LA QUE SE DESARROLLA LA ACCIÓN DE DISCWORLD NOIR?



Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar:
"Concurso Discworld Noir")

2.- De entre todos los cupones que recibamos con la respuesta correcta a la pregunta que formulamos se escogerán 15, que conseguirán uno de los juegos Discworld Noir. Estos no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 16 de Septiembre de 1999, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 14 de Septiembre de 1999.

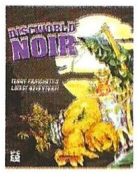
4.- El sorteo se llevará a cabo el 16 de Septiembre de 1999, publicándose el resultado en el número 47, correspondiente a Octubre de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World
Redacción. C/ Miguel Yuste ,26. 28037 Madrid

Nombre .....
Apellidos .....
Edad .....
Dirección .....
Localidad ..... C.P. .....
Provincia ..... Teléfono ( ) .....



Respuesta:

1. .....

Birdie, que te quiero birdie

PGA Championship Golf

PGA ha llegado a nuestros PC tras presenciar el lanzamiento de muchos títulos capaces de colmar las exigencias del jugador de golf más avezado. PGA Championship Golf está dispuesto a barrer, pero es quizá una pretensión un tanto ambiciosa.

En los últimos tiempos estamos asistiendo a una recreación del golf por ordenador con un grado tal de detalle que incluso el golfista presenta un aspecto tan real como lo haría si pudiésemos verlo putt en mano en un campo de golf cualquiera. Sin embargo, existen otros juegos que siguen apostando por un enfoque totalmente virtual del jugador, tal y como se concibió en los primeros simuladores de golf que se desarrollaron para el entorno PC. PGA Championship Golf es un juego que sigue la línea marcada por este tipo de desarrollos y ofrece un jugador recreado en 3D (con un número de polígonos que varía entre 2.000 y 20.000) que, si bien no ofrece el aspecto de un golfista de carne y hueso, ha permitido a Sierra dotar a los personajes con un mayor rango de movimientos.

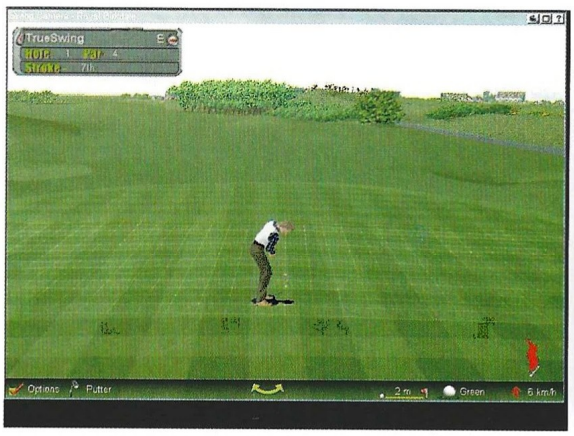
Los movimientos del golfista estarán siempre en consonancia con las acciones del jugador. Si se sitúa el puntero del ratón sobre él, el golfista asumirá la posición previa al golpe de la pelota. En cambio, si al jugador de carne y hueso le apetece tomarse algo mientras juega al golf, al volver de la obligada visita al frigorífico encontrará a su alter ego tumbado en la hierba o mirando nerviosamente su reloj. PGA Championship Golf incluye, en definitiva, un amplio conjunto de movimientos predefinidos que ofrecerá algo de variedad al juego.

Golpes

No existe ningún juego de este género en la actualidad que no incluya un modo especial de golpear la bola, un movimiento que las compañías desarrolladoras no dudan en llamar "realista". Este sistema, que cuenta con partidarios y detractores por igual, se basa siempre en emular el golpe de la forma más sencilla posible, en este caso, usando el ratón para controlar la dirección, el efecto y la fuerza aplicada al palo.

Llama especialmente la atención el hecho de que existen dos diferentes tipos de movimientos "realistas": uno en vertical y otro en horizontal. Decimos que llama la atención porque lo más habitual es que sólo se incluya una de las dos direcciones, y la inclusión de ambas, en las que la única diferencia es el propio eje de actuación, ayudará a los jugadores a escoger el método de golpe con el que se sientan más cómodos.

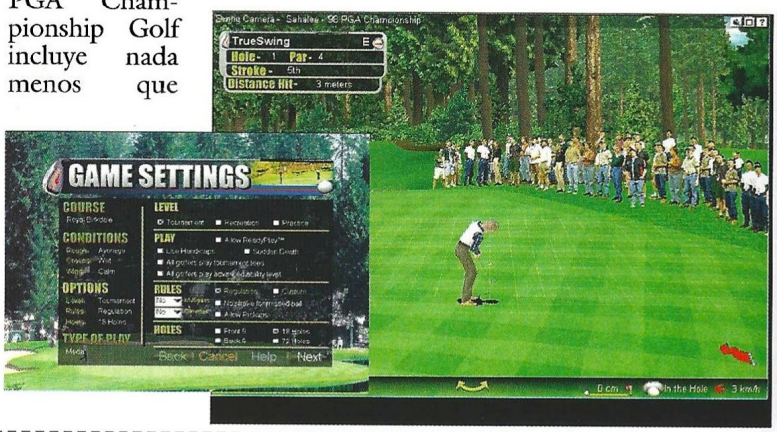
Para terminar de comentar este apartado, también se incluye el clásico sistema basado en tres clics, con lo que los jugadores acostumbrados a este tipo de control podrán adaptarse al juego todavía más rápidamente.

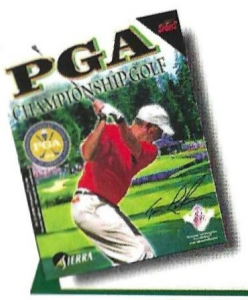


Campos

PGA Championship Golf incluye nada menos que ocho campos de golf distintos: Royal Birkdale (Inglaterra), Sahalee (Washington), Pasatiempo (California), Black Diamond Ranch (Florida), Pete Dye Golf Club (Virginia), Prince (Hawai), Coeur d'Alene Resort (Idaho) y Jocassee Shoals (Carolina del Sur).

La personalización de los recorridos es tan rigurosa como cabría esperar. Es posible definir multitud de parámetros distintos, desde la longitud de la hierba del rough hasta el grado de humedad de la misma pasando, cómo no, por las condiciones climatológicas reinantes, en las que también se incluye una opción de impredecibilidad.

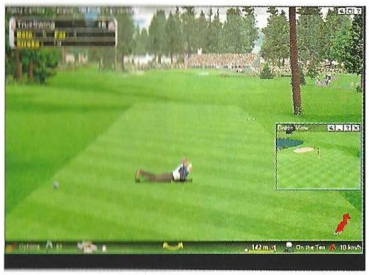




Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 133, 32Mb de RAM, CD-ROM 4x, Windows 95, 55Mb de espacio en disco, tarjeta gráfica (640 x 480 pixels, 16 bits), tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: De 1 a 64
Editor: Sierra
Distribuidor: Havas

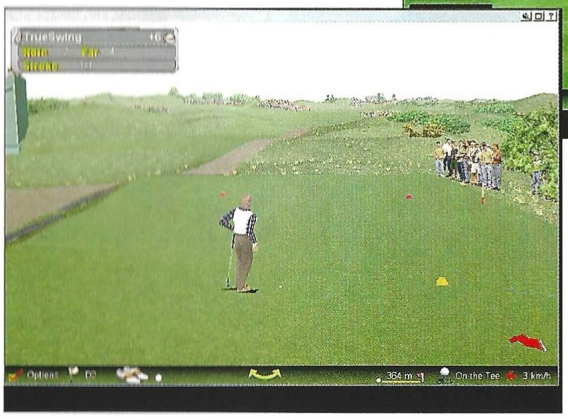
PGA Championship Golf incluye nada menos que ocho campos de golf distintos

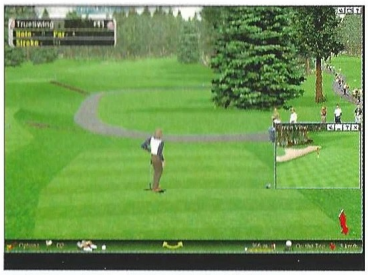
En cuanto a los modos de juego, cualquier jugador quedará enteramente satisfecho al comprobar que existen distintas posibilidades; incluso es posible disputar una partida a través de una red de área local, de una conexión directa por modem o de Internet. En lo que a las partidas en modo local se refiere, es posible que participen varios jugadores, con lo que las posibilidades multijugador del juego se incrementan aún más si cabe.



El truco es...

Vigila de cerca el indicador que muestra la dirección y la fuerza del viento. Controlar estos dos parámetros es fundamental si deseas que el golpe sea tan certero como habías planeado antes de golpear la pelota.





En definitiva...

Existen varios simuladores de golf en el mercado y todos luchan contra todos para alzarse con el título de "El mejor entre los mejores", y si bien hace un tiempo era Links el indiscutible Rey del Mambo, hoy por hoy no es fácil determinar cuál es el juego al que debería jugar todo buen aficionado a la simulación de golf por ordenador. Lo anterior nos sirve de introducción para comentar que PGA Championship Golf es un buen juego, aunque Sierra debería haber pulido un poco más el apartado gráfico. Dejando a un lado la simulación en sí, no hubiese estado de más la posibilidad de jugar con un golfista real o uno generado por el jugador, pero el juego es como es y así hay que valorarlo.

Calificación

PGA Championship Golf

Pros: Nos ha gustado la amplia gama de movimientos de los golfistas. Posee un potente editor de campos.

Contras: Gráficamente, no es tan avanzado como otros juegos de golf de reciente aparición. Además, no está traducido al castellano.

Lo más cercano a una escuela de vuelo

Pro Pilot 99

Lo que deseábamos cuando apareció Pro Pilot 98 era una nueva versión de este juego que no se quedase en otro simulador más, sino que evolucionase y pudiera hacerle sombra al Flight Simulator. El deseo se hace realidad, y aquí lo tenemos de nuevo, con muchas mejoras y ampliaciones sobre su predecesor.

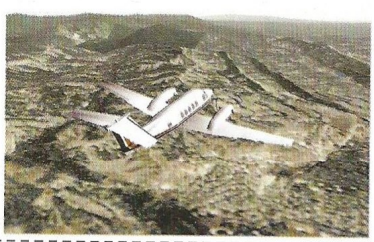
En esta nueva versión se han arreglado ciertos defectos que tenía la primera, y además se han mejorado y añadido muchas otras cosas. Seguimos volando los mismos aviones, desde la avioneta monomotor hasta el reactor de negocios, cada uno de ellos con su propio cuadro de mandos, funcional al completo, pudiendo activar y desactivar cosas simplemente pinchando con el ratón sobre el botón indicado. También disponen de su propio modelo de vuelo, que refleja fielmente el comportamiento del avión en la realidad, aunque en ciertas maniobras el avión se comporte de una manera un tanto extraña.

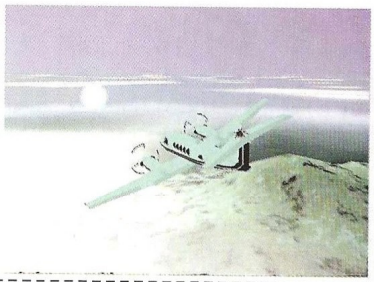
Algo que sin duda hará nuestro vuelo mucho más real y más seguro es el ATC (Control de Tráfico Aéreo). A través de la radio recibiremos instrucciones de por donde ir, el tráfico aéreo en nuestra zona, las previsiones del tiempo, etc. Podemos elegir un copiloto que nos hará el trabajo con la radio, quitándonos preocupaciones de encima y asegurando que nuestra atención se centre en el pilotaje del avión.

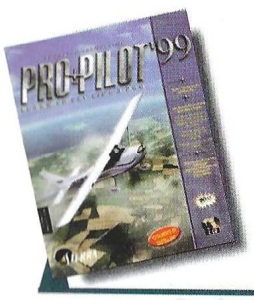
Otro aspecto mejorado enormemente respecto a la anterior versión es el apartado gráfico, que ahora soporta tarjetas aceleradoras 3Dfx. Gracias a ello el exterior es todo lo vistoso y real que debería ser, y las nubes son, sin duda, uno de los mejores efectos; ya no son meros bloques blancos colgando del cielo, como solía ocurrir hasta ahora, son como las reales, algodonosas, con un cuerpo en tres dimensiones. El efecto de transparencia también se ha mejorado mucho, y veremos aparecer poco a poco las ciudades al salir de las nubes, observando como van tomando cuerpo a medida que la neblina desaparece.

Aunque ha habido mejoras, siempre hay algo que se queda fuera o sin arreglar. Las texturas del terreno están bien diseñadas y resultan acordes con la zona que ocupan. El problema es que incluso con una tarjeta aceleradora podremos ver como las texturas se van difuminando por áreas del terreno en vez de mostrar una forma homogénea.

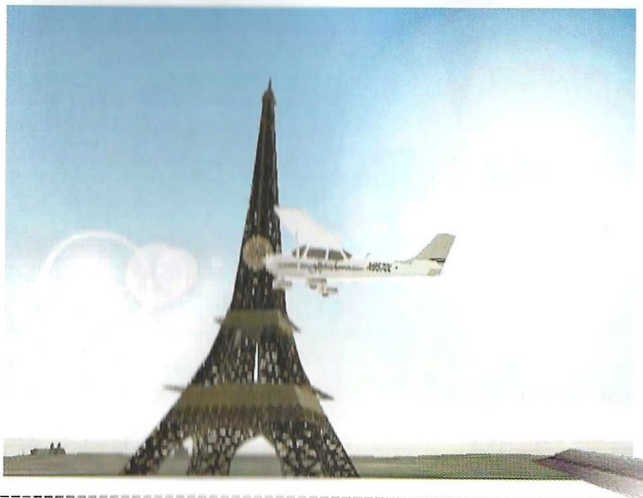
En esta nueva versión podremos, además de por Estados Unidos –como suele ser lo normal–, volar por Europa y por Canadá, aunque sea poco. Sobrevolaremos un terreno generado a partir de los datos suministrados por el Instituto Geográfico americano, utilizados para la generación de los desniveles geográficos. La mayor parte del terreno se parece bastante y resulta bastante homogéneo, con pocas estructuras que ver. Aunque podremos ver una serie de grandes ciudades donde si observaremos una gran cantidad de







Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 133, 32Mb de RAM, 200Mb de disco duro libres,, Windows 95/98, CD-ROM 4x, tarjeta gráfica SVGA, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Dynamix
Distribuidor: Havas



Dynamix ha incluido gran cantidad de información y lecciones sobre el arte del vuelo

detalles, edificios emblemáticos, estadios, etc.

En Europa podremos volar desde y hacia gran cantidad de aeropuertos, cada uno con sus propias y reales radio-balizas, que nos indicarán la aproximación a tomar para aterrizar. Podremos elegir desde los principales aeropuertos como Barajas a aeropuertos más pequeños. De éste hay que decir, que aunque la versión es del 99, la representación de Barajas es la antigua, con las dos pistas cruzadas y la anterior torre de control

Lecciones de vuelo

No hay que preocuparse si no somos unos veteranos pilotos para poder volar con Pro Pilot. Dynamix ha incluido gran cantidad de información y lecciones sobre el arte del vuelo. Se nos enseñará todo lo que necesitaremos para poder volar con toda seguridad. Lecciones sobre la teoría del vuelo, maniobras básicas, navegación. Todo lo cual podremos poner en práctica después cuando subamos a las nubes a realizar las lecciones de vuelo. Hay que decir que estas

El truco es...

Antes de decidirte a dar el gran salto y volar sólo, deberías echarle un vistazo a la amplia cantidad de lecciones de que dispone el juego.

lecciones se han realizado con ayuda de la Asociación de Instructores americana, por lo que el realismo y el aprendizaje están totalmente garantizados.

Por último decir que esta vez ha sido traducido al español, por lo que las conversaciones con el control de tráfico aéreo nos resultarán útiles y no un mero monólogo en inglés sin ningún sentido. Todo, hasta las lecciones de vuelo, está en español, un bonito detalle para todo aquel que no domine la lengua de Shakespeare.

Calificación

Pro Pilot 99

Pros: Con las ayudas y lecciones sobre el arte del vuelo, sin duda, seríamos capaces de pilotar una Cessna en el mundo real. El manual esta lleno de información sobre planes de vuelo, teoría de vuelo y una infinidad de cosas más.

Contras: Quizás los modelos de vuelo de los aviones no son todo lo reales que deberían haber sido. En ciertas situaciones el avión se comporta de una manera totalmente irreal.

Un rayo de sol

Uno de los juegos más impactantes de los últimos meses se lleva la palma este mes en lo referente a trucos, aunque por supuesto los otros no tienen desperdicio.

KINGPIN: LIFE OF CRIME

Sin duda es de lo mejor de este mes, pero también es realmente difícil. Si te atascas en algún lugar no dudes en consultar estos trucos, más variedad imposible.

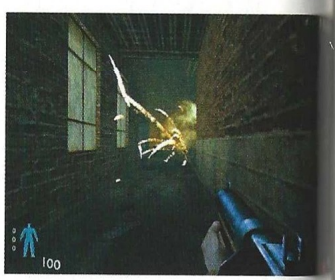
Para introducirlos has de hacer lo siguiente: instala el juego en el disco duro. Una vez esté instalado entra en el menú de inicio/programas /Kingpin y ve a las propiedades. Cuando estés dentro debes introducir el código "+developer 1" de la siguiente manera: "C:\Kingpin\kingpin.exe +developer 1"

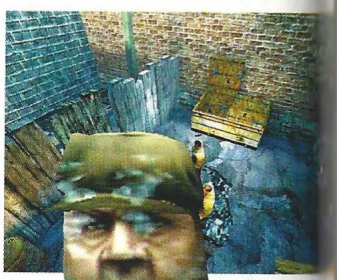
Ahora entra en el juego a través del menú de inicio y utiliza para hacer aparecer la consola (lugar donde tendrás que introducir los códigos) la tecla º.

IMMORTAL Modo dios
NOCLIP Modo Clipping

Los siguientes debes introducirlos con la palabra GIVE delante (por ejemplo GIVE ALL):
ALL Todos los ítems, a excepción del dinero
CASH### Dinero (introduce la cifra que desees a continuación de CASH)
COIL Conseguir bobina
WATCH Conseguir reloj
BATTERY Conseguir batería para la motocicleta
WHISKEY Conseguir Whisky
CHEM_PLANT_KEY Llave de la planta química
SHOP_KEY Llave de la tienda
GAS ### Conseguir unidades de gas para el lanzallamas
SPISTOL Conseguir silenciador para la pistola
PISTOL RELOAD Autocarga de la pistola
SMALL HEALTH Botiquín pequeño
LARGE HEALTH Botiquín grande
ADRENALINE Conseguir adrenalina
HEALTH Rellenar toda la energía
HELMET ARMOR Casco
JACKET ARMOR Chaleco antibalas
LEGS ARMOR Pantalones
ARMOR Todas las protecciones del cuerpo
BULLETS ### Conseguir ### balas
SHELLS ### Conseguir ### misiles
308CAL ### Conseguir ### calibre 308
GRENADES ### Conseguir ### granadas
ROCKETS ### Conseguir ### cohetes

Para los siguientes códigos habrás de introducir MAP delante (por ejemplo MAP SR1):
SR1 Skidrow
SEWER Alcantarillas
SR2 El Super
BAR_SR Jax
SR3 Mean streets
SR4 The Jesus
BIKE Motocicleta
PV_H Poisonville
BAR_PV Club Swank
PV_1 Louie's Errand
PV_B Blanco Industries
PV_BOSS Nikki Blanco
SY_H Lizzie's Problem
BAR_SY Salty Dog
SY1 Pier Pressure
SY2 Das Boot
STEEL1 Steeltown
BAR_ST Boiler Room
STEEL2 Steel Mill
STEEL3 Steel Processing
STEEL4 Moker Shipping
KPCUT3 Consequences
TY1 Derailed
TY2 Dark Passage
TY3 Train Yards
TY4 Deport
KPCUT4 The Picnic
RC1 Radio City Station
RC2 Enter the Dragons
RC3 Streets of Fire
RC4 Skytram Station
RC5 Central Towers
RCBOSS1 Crystal Palace East
RCBOSS2 Crystal Palace West
KPCUT7 Final





HIDDEN & DANGEROUS

En la pantalla de selección de campaña después de que aparezca la secuencia de apertura, escribe "unlockcheatmode". Si has introducido el código correctamente oirás un sonido que te lo confirmará.

Luego, mientras juegas o en un menú del juego, introduce uno de los siguientes códigos para activar una determinada función. Nuevamente oirás un sonido si lo has hecho bien.

allammo Todas las armas
openalldoor Abre todas las puertas
zombie Volver como un zombie tras morir
killthemall Matar a todos los enemigos
showtheend Ver el final
missiondone Acabar la misión en curso de manera victoriosa
missionfail Acabar la misión en curso derrotado
laracroft Uniformes alternativos, incluyendo alguno de Lara
bighead Modo cabezón

DESCENT 3

Aquí tienes unos cuantos códigos para hacer un poco más fácil este increíble –pero dificilillo– juego futurista.

IveGotIt Todas las armas, energía y escudo
BurgerGod Modo dios
TreeSquid Mapa completo
MoreClang Salto de nivel
DeadOfNight Matar a todos los enemigos
Testicus Capa
FrameLength Ver Frames por segundo
ByeByeMonkey Vista trasera
Shananigans Texturas extrañas
TubeRacer 210 de daños

Los códigos debes teclearlos mientras estes jugando.

MIDTOWN MADNESS

Uno de los juegos más divertidos de los últimos meses está plagado de trucos.

En la pantalla en la que introduces tu nombre, elige partida nueva y usa uno de los siguientes códigos:

Showme Cops Ver todas las unidades de policía en el mapa
Big Bus Party Todos los vehículos del tráfico son autobuses
amizdA eoJ El tráfico circula hacia atrás
Jet Planes Todos los vehículos del tráfico son aviones
Warp Eleven El tráfico va 10 veces más rápido

Los siguientes códigos sirven para activar los correspondientes vehículos. Al igual que antes debes introducirlos como tu nombre. Solo funcionan en "Cruise Mode" y solo accederás a todos cuando tengas unos determinados coches:

"vasedans" y selecciona el Cadillac: Coche genérico
"vavan" y Ford F350: Furgoneta
"vadiesels" y Autobús: Diesel
"vacompact" y Escarabajo: Coche corriente
"vapickup" y Ford F350: Conseguir camión
"vabus" y Autobús: Autobús con nueva pintura
"vadelivery" y Ford F350: Camión de reparto
"valimo" y GT: Limusina al azar
"valimoblack" y Mustang GT: Limusina negra
"valimoangel" y Mustang GT: Limusina blanca
"vataxi" y Cadillac: Taxi amarillo
"vataxicheck" y Cadillac: Taxi a cuadros verdes
"vabocing_small" y Autobús: Mini avión.

Los códigos que aparecen a continuación se ejecutan durante el juego y sólo funcionan en el modo "Single Player Mode". Para usarlos debes pulsar en mitad de la partida CTRL+ALT+SHIFT+F7 de manera simultánea, aparecerá una "caja" en la que introducir los códigos. Pon el que quieras y pulsa Enter:

/nodamage No se nos producen daños
/damage Volver a daños
/fuzz Ver policía en el radar
/bridge Puente muy rápido
/ufo Reemplazar los aviones por OVNIS
/slide Los coches ambientales no tienen fricción
/puck Nuestro coche no tiene fricción
/grav Gravedad a medias
/postal Bocina especial
/talkfast Comentarios rápidos
/talkslow Comentarios lentos
/big Peatones gigantes
/tiny Peatones enanos
/nosmoke No hay daño de neumáticos
/smoke Hay daño en los neumáticos

LISTA DE GANADORES DE CONCURSOS

LOS GANADORES DE LOS 10 LOTES DE PREMIOS DEL CONCURSO STARCRAFT PUBLICADO EN EL Nº 43 DE CGW SON:

ANTONIO SALMORAL CAÑAS ..... CORDOBA
JUAN MANUEL QUILES QUERO ..... ORGIVA (GRANADA)
ANA ISABEL LURI NAVARRO ..... SAN SEBASTIAN (GIPUZKOA)
JUAN MANUEL GALLEJONES AGÜERO ..... MADRID
LUCAS VAZQUEZ BESTEIRO ..... SARRIA (LUGO)
HUMBERTO DE LA CRUZ NUÑEZ MALONDA ..... ALICANTE
JOSE MANUEL PLA NACHER ..... VALENCIA
GUILLERMO GARCIA JUNCO ..... NAVALCARNERO (MADRID)
JONATHAN CABADA JUEZ ..... CUNIT (TARRAGONA)
PEDRO PIZARROSO SOLERA ..... XATIVA (VALENCIA)

LOS GANADORES DE LOS 6 LOTES DE PREMIOS DEL CONCURSO CIVILIZATION: CALL TO POWER PUBLICADO EN EL Nº 43 DE CGW SON:

IVAN SAMANIEGO PIQUERO ..... MADRID
GONZALO DE LA FUENTE RABAZO ..... SALAMANCA
DAVID LOPEZ GONZALEZ ..... ALBACETE
NESKUTS URQUIJO ARRAIZ ..... LAS ARENAS (VIZCAYA)
Mª BEATRIZ RODRIGUEZ FERREIRO ..... FONTECULLER (LA CORUÑA)
JOAN SERRALTA LORENTE ..... IBI (ALICANTE)

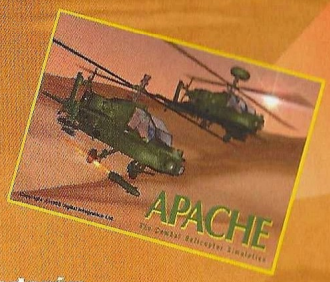
LOS GANADORES DE LOS 2 JUEGOS "CAVEWARS" DEL SORTEO PUBLICADO EN EL Nº 43 DE CGW SON:

CONCEPCION VILLALBA GARZON ..... MADRID
CESAR PASTOR ..... PALENCIA

COMPUTER GAMING WORLD

Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de 10 JUEGOS "APACHE LONGBOW"



Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envianosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50" a la siguiente dirección:

Computer Gaming World - Redacción:
C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

Por favor, no envies más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.

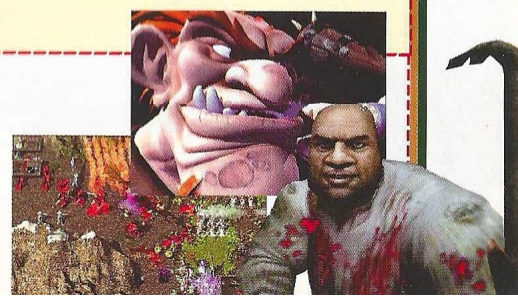
COMPUTER GAMING WORLD

Mi TOP 50...

1	17	34
2	18	35
3	19	36
4	20	37
5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50

Enviar a: Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid

Nombre
Apellidos Edad
Dirección
Localidad C.P.
Provincia Teléfono ( )

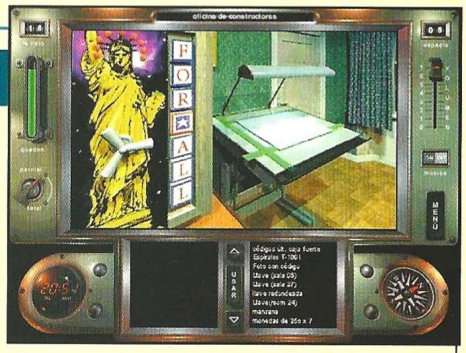


CD 45

El juego

SAFECRACKER

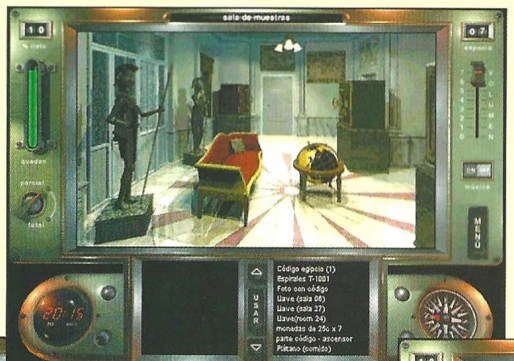
Este mes Computer Gaming World te regala SafeCracker, un magnífico juego en el que la astucia primará sobre todo lo demás. Tomamos el papel de Jerry, un personaje que busca empleo como jefe de seguridad. Tras asistir a una entrevista le proponen un extraño trato... el trabajo es suyo si consigue abrir todas las cajas fuertes de una mansión para conseguir la combinación de la caja fuerte final, en la que se encuentra el contrato. La única pega es que hay muchas cajas y solo tiene 12 horas para conseguirlo. Tendrá que buscar todas las pistas que pueda en esta interminable mansión si de verdad quiere el empleo.

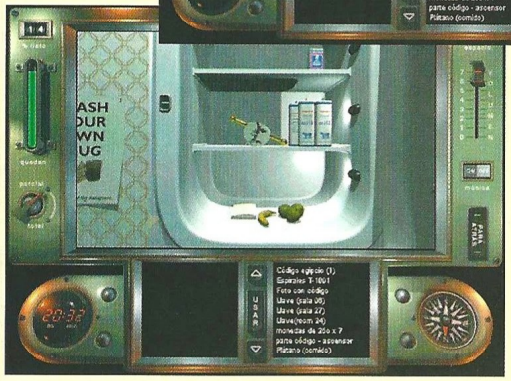


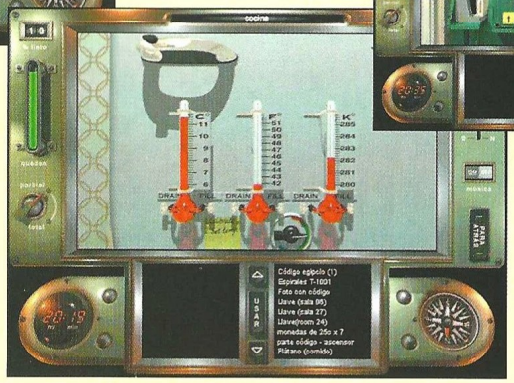
REQUISITOS MÍNIMOS: 486 DX2/66 MHz (Pentium recomendado), 16 Mb de RAM, SVGA, CD-ROM 2X, tarjeta de sonido, Windows 95/98, QuickTime 2.1.2. (incluido en el CD-ROM).

INSTALACION Y EJECUCION: La instalación desde Windows 95/98 se realiza entrando en la unidad de CD-ROM y ejecutando el icono "sc32inst". Luego solo tienes que escoger el disco duro en el que quieres que sea instalado. Una vez está instalado solo tendrás que abrir la carpeta SafeCracker que se halla en el disco duro y hacer un doble "clic" en el icono SafeCracker.

CONTROLES: El juego se controla con ratón. Jugaremos desde una perspectiva en primera persona, de modo que al pasar el cursor sobre un objeto se nos darán varias posibilidades, como coger un determinado objeto, mirar más de cerca algo o mirar a otro sitio.







PISTAS:
NO proporcionamos pistas por teléfono. La solución de SafeCracker se encuentra en los Top Secrets Interactivos de este mes.

SERVICIO TÉCNICO:
Para jugar a SAFECRACKER es imprescindible tener Windows95/98 e instalar QuickTime, incluido en el propio juego con el nombre de archivo Qt32inst.exe. Si ya tienes QuickTime instalado no es necesario que lo reinstales, sólo deberás instalarlo si tienes una versión anterior a la que requiere. Un completo documento está incluido también en el CD-ROM, explicando los pasos a seguir para la instalación.

Si tienes algún problema técnico con el juego, comprueba que tu ordenador cumple los requisitos del sistema. Antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

1.- Tener el CD dentro de la unidad para jugar.
2.- Asegúrate de tener instalado QuickTime y si no instálalo. Si ya lo tienes y decides no instalarlo asegúrate de que tu versión es válida para este juego.
3.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo.

Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente:
-Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

Nuestro teléfono es el 91 304 55 42, y el horario de atención de llamadas es de 13:00 a 15:00 horas de lunes a viernes. Esta línea es únicamente para problemas técnicos, y no para dar pistas de juegos.

DEMO JUGABLE

En la ficha de la demo encontrarás, en el apartado CARPETA el nombre de la carpeta que tienes que abrir para instalar la demo, en INSTALACIÓN el nombre del archivo que tienes que ejecutar para instalarla, y en CONTROLES el método para conocer el sistema de control una vez instalada la demo.

Requisitos mínimos: la demo requiere un CD-ROM 4x como mínimo, DirectX 6.0, ratón, tarjeta de sonido y Windows 95/98. Además necesita cierto espacio libre en disco, alrededor de unos 30 megas.

PANDORA'S BOX

Requisitos: Pentium-100, 16 MB RAM, tarjeta SVGA 1MB.
CARPETA: Pandora´s Box
INSTALACIÓN: Pandemo.exe
CONTROLES: El juego se controla con ratón. Solo debes seguir las instrucciones de pantalla.

UTILIDADES para uso de los CD's

Todas las utilidades se encuentran dentro de la carpeta UTIL del CD-ROM. En la ficha de cada una encontrarás el nombre de la subcarpeta donde se encuentran y el nombre del archivo que debes ejecutar para instalarlas. Algunas exigirán que reinicies el ordenador.

DIRECTX 6.0

CARPETA: DIRECTX **INSTALACIÓN:** DX6ESP.EXE
Si no tienes instalada la nueva versión de DirectX, instálala antes de intentar ejecutar cualquiera de las demos del CD. Algunas te pedirán versiones anteriores: no las instales, todo funciona bien con esta nueva versión.

DIRECTX 6.1

CARPETA: DIRECTX **INSTALACIÓN:** DX61CORE.EXE
Esta actualización la necesitarás para algunos juegos más actuales. También conviene instalarla para los que soportan las versiones inferiores, así no tendrás que instalarlo cuando un juego lo necesite. Para la demo de Drakan que incluimos en éste mismo CD-ROM es aconsejable que lo instales.

NETSCAPE

CARPETA: NETSCAPE **INSTALACIÓN:** CB16E403.EXE (versiones anteriores a Windows 95) o CB32E403.EXE (Windows 95/98)

EXPLORER

CARPETA: EXPLORER **INSTALACIÓN:** MINNT30F.EXE (versiones anteriores a Windows 95) o IE4SETUP.EXE (Windows 95/98)

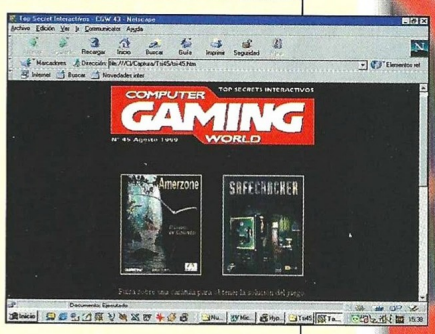
TOP SECRETS Interactivos

GUÍAS COMPLETAS PARA AMERZONE Y SAFECRACKER

Para poder acceder a las soluciones, es necesario que tengas instalado un navegador de Internet en tu ordenador, ya sea en Windows 3.1, Windows 3.11 o Windows 95. Los más comunes son Internet Explorer de Microsoft y Netscape. Si no tienes ninguno instalado en tu ordenador, están ambos incluidos en el CD-ROM, así que puedes instalar el que quieras (pero sólo uno de ellos, para no crear conflictos en tu sistema). Consulta las instrucciones pertinentes para instalarlo.

Una vez que tengas Netscape o Internet Explorer instalado en tu sistema, abre la carpeta TSI45 del CD-ROM y haz una doble pulsación sobre el icono TSI-45. Pulsa sobre una carátula para acceder a la solución que quieras. De forma alternativa, puedes emplear la opción Abrir del menú Archivo en cualquiera de los dos navegadores para abrir el citado archivo, tal y como harías en otro programa de Windows.

NOTA: No es necesario tener conexión a Internet para poder ver los Top Secret Interactivos, ya que los archivos necesarios se encuentran en el CD-ROM.



COMPUTER GAMING WORLD

Top CGW

TOP 5 AVENTURA / ROL

1	Grim Fandango	Electronic Arts
2	The Curse of Monkey Island	Electronic Arts
3	Blade Runner	Virgin
4	Diablo	Ubi Soft
5	Sanitarium	Erbe

TOP 5 ESTRATEGIA

1	Commandos	Proein
2	Age of Empires	Microsoft
3	Starcraft	Havas
4	Anno 1602	Infogrames
5	Civilization II	Proein

TOP 5 ACCION

1	Tomb Raider III	Proein
2	Resident Evil 2	Virgin
3	Unreal	Friendware
4	Quake II	Proein
5	Half Life	Havas

TOP 5 DEPORTES

1	FIFA 99	Electronic Arts
2	PC Fútbol 7.0	Dinamic
3	PC Fútbol 6.0	Dinamic
4	NBA Live 99	Electronic Arts
5	FIFA 98	Electronic Arts

TOP 5 SIMULADORES

1	TOCA 2	Proein
2	Apache-Havoc	Dinamic
3	Comanche 3	Electronic Arts
4	Monaco Grand Prix	Ubi Soft
5	IF-22	Friendware

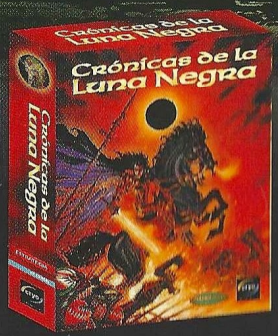
TOP 50

	Juego	Distribuidor	Tipo
1	Commandos	Proein	EST.
2	Tomb Raider III	Proein	ACC.
3	Age of Empires	Microsoft	EST.
4	Resident Evil 2	Virgin	ACC.
5	Unreal	Friendware	ACC.
6	Starcraft	Havas	EST.
7	Grim Fandango	Electronic Arts	AV/R.
8	Quake II	Proein	ACC.
9	Anno 1602	Infogrames	EST.
10	Curse of Monkey Island	Electronic Arts	AV/R.
11	Half-Life	Havas	ACC.
12	Blade Runner	Dinamic	AV/R.
13	Civilization II	Proein	EST.
14	Diablo	Havas	AV/R.
15	Tomb Raider II	Proein	ACC.
16	Sanitarium	Erbe	AV/R.
17	Fifa 99	Electronic Arts	DEP.
18	Warcraft II	Havas	EST.
19	Silver	Infogrames	AV/R.
20	Broken Sword 2	Virgin	AV/R.
21	Ring	Friendware	AV/R.
22	C&C:Red Alert	Electronic Arts	EST.
23	Atlantis	Friendware	AV/R.
24	Theme Hospital	Electronic Arts	EST.
25	PC Fútbol 7.0	Dinamic	DEP.
26	Expediente X	Electronic Arts	AV/R.
27	Sim City 3000	Electronic Arts	EST.
28	Doom II	Friendware	ACC.
29	The Need for Speed III	Electronic Arts	ACC.
30	Hexplore	Infogrames	AV/R.
31	Oddworld: Abe´s Exoddus	GT Interactive	ACC.
32	Alien Vs. Predator	Electronic Arts	ACC.
33	MDK	Virgin	ACC.
34	Starshot: Space Circus	Infogrames	ACC.
35	Turok	Acclaim	ACC.
36	Heart of Darkness	Infogrames	ACC.
37	The Chosen: Blood II	Virgin	ACC.
38	El Quinto Elemento	Ubi Soft	ACC.
39	Commandos: MADD	Proein	EST.
40	Oddworld: Abe´s Oddysee	GT Interactive	ACC.
41	Expendable	Friendware	ACC.
42	ARA NGC 6397	Erbe	AV/R.
43	Earth 2140	Topware	EST.
44	Civilization: CTP	Proein	EST.
45	Jedi Knight	Electronic Arts	ACC.
46	TOCA 2	Proein	SIM.
47	Requiem	Proein	ACC.
48	Egipto	Friendware	AV/R.
49	Colin McRae Rally	Proein	ACC.
50	PC Fútbol 6.0	Dinamic	DEP.

▪ AV/R= Aventura / Rol ▪ ACC= Acción ▪ DEP= Deportes
▪ SIM= Simuladores ▪ EST= Estrategia

La oscuridad se cierne sobre el Imperio de Lhynn

Crónicas de la Luna Negra



- Enorme mundo fantástico. Más de 4.000 unidades en el mapa del juego en las campañas más gigantescas y épicas jamás creadas en un videojuego.
- 4 bandos, cada uno con sus propias unidades, edificios, armas y características individuales: la Luz, la Justicia, el Imperio y la Luna Negra.
- Enanos, elfos, gigantes, orcos, muertos vivientes y demonios también habitan el Imperio de Lhynn, y pueden ser decisivos a través de pactos y alianzas.
- Gestiona tu castillo, expande tus territorios y mejora tus tropas.
- Más de 100 misiones: librar prisioneros, encontrar tesoros, defender castillos, etc.

cryo INTERACTIVE

www.cryo-interactive.com

Producto en castellano

Friendware

www.friendware-europe.com

Distribuye:
Friendware
Francisco Remiro, 2, edificio A
28028 Madrid
Tel. 91 724 28 80
Fax 91 725 90 81

© Cryo Interactive 1999.

Amerzone
Sumérgete en la aventura
Un rico escenario en el que se mezclan realidad y ficción
Unos paisajes y animaciones de increíble belleza
Más de 200 lugares por explorar
Más de 50 enigmas por resolver
Una total libertad de movimientos en 360°
Música y banda sonora envolventes
Amerzone, juego ganador del premio Pixel INA del "IMAGINA"
imagina
Distribuido por:
INFOGRAMES ESPAÑA
www.amerzone.com
Benoit Sokal
PC CD-ROM
MICROÏDS
www.microids.com
casterman
www.casterman.com
© 1999 Microïds, © 1999 Casterman. Todos los derechos reservados
SCOR